

CONFEDERAZIONE LEGHE FANTACALCIO

REGOLAMENTO 2015/2016

Parte I LE COMPETIZIONI

GENERALITA'

1. I posti a disposizione di ogni lega nelle competizioni COLF sono assegnati in base al piazzamento nel ranking COLF della stagione precedente, secondo la tabella seguente:

Pos. Ranking	Gruppi CL	Preliminari CL	Gruppi IL
1	2		2
2	2		2
3	2		2
4	1	1	2
5	1	1	2
6	1	1	2
7	1	1	2
8	1	1	2
9	1	1	2
10	1	1	2
11	1	1	2
12	1	1	2
13	1	1	2
14	1	1	2
15	1	1	2
16	1	1	2
17	1	1	2
18	1	1	2
<i>TOTALE</i>	21	15	36

2. Le 5 leghe formate da più di 8 squadre e meglio piazzate nel ranking hanno diritto ad un posto bonus ciascuna ai preliminari di CL, mentre la sesta lega da più di otto squadre meglio piazzata nel ranking ha diritto ad un posto bonus ai gironi di IL.

3. Le squadre campioni in carica hanno diritto ad essere inserite direttamente nella fase a gironi della competizione che detengono, procurando quindi un posto bonus nella competizione alla lega di appartenenza. Il detentore della IL ha la possibilità di lasciare il proprio posto ad altra squadra della propria lega, nel caso abbia ottenuto il titolo di partecipare alla CL.

4. Il calendario delle competizioni è stabilito ad inizio stagione dal Presidente COLF, il quale provvede ai sorteggi delle squadre per la composizione dei vari turni. Al momento del sorteggio dei quarti di finale viene stabilito il tabellone che porterà fino alla finale.

5. Nella definizione dei gironi, squadre della stessa lega non possono essere inserite nello stesso gruppo. Durante la fase ad eliminazione diretta, squadre della stessa lega non possono scontrarsi tra loro prima dei quarti di finale.

Nel primo turno della fase ad eliminazione diretta di Champions League, le prime classificate dei gironi possono incontrare solo seconde classificate: quest'ultime giocano la partita di andata in casa.

Nel primo turno della fase ad eliminazione diretta di Italia League, giocano la partita di andata in casa tutte le seconde classificate dei gironi, insieme a quattro prime classificate: queste ultime non possono incontrare le retrocesse dalla CL.

COLF CHAMPIONS LEAGUE

1. Preliminari

Si svolgono in un turno ad eliminazione diretta con partite di andata e ritorno. E' previsto il fattore campo. Le vincenti si qualificano per la fase a gruppi di Champions League, le sconfitte vengono retrocesse alla fase a gruppi di Italia League.

2. Fase a gruppi

Si struttura in 8 gruppi da 4 squadre ciascuno, le quali giocano una contro l'altra due volte per un totale di sei giornate. E' previsto il fattore campo. Le prime due di ogni gruppo si qualificano per la fase ad eliminazione diretta di Champions League, mentre le terze vengono retrocesse alla fase ad eliminazione diretta di Italia League.

3. Classifica nella fase a gruppi

La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di 3 punti per la gara vinta, 1 punto per la gara pareggiata e 0 punti per la gara perduta.

Al termine della fase a gruppi, in caso di parità di punteggio tra più squadre si determinerà la squadra meglio piazzata in base alle seguenti disposizioni:

- I. miglior Totale-Squadra medio;
- II. maggior numero di gol segnati;
- III. maggior numero di punti negli scontri diretti;
- IV. maggior numero di gol segnati negli scontri diretti;
- V. posizione della lega di appartenenza nel ranking COLF finale della stagione precedente.

4. Fase ad eliminazione diretta

Si struttura in quattro turni ad eliminazione diretta.

Ottavi, quarti e semifinali si svolgono con partite di andata e ritorno: si qualifica al turno successivo la squadra che ha segnato il maggior numero di gol nel doppio confronto; in caso di pareggio, si qualifica la

squadra che ha segnato il maggior numero di gol in trasferta; se il pareggio persiste, si svolgono i tempi supplementari; in caso di ulteriore pareggio, se la regola dei gol in trasferta non dovesse portare ancora ad un vincitore, sono previsti i calci di rigore.

La finale si svolge in gara unica in campo neutro: in caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari, sono previsti i supplementari ed eventuali calci di rigore.

COLF ITALIA LEAGUE

1. Fase a gruppi

Si struttura in 12 gruppi da 4 squadre ciascuno, le quali giocano una contro l'altra due volte per un totale di sei giornate. E' previsto il fattore campo. Le prime due di ogni gruppo si qualificano per la fase ad eliminazione diretta.

2. Classifica nella fase a gruppi

La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di 3 punti per la gara vinta, 1 punto per la gara pareggiata e 0 punti per la gara perduta.

Al termine della fase a gruppi, in caso di parità di punteggio tra più squadre si determinerà la squadra meglio piazzata in base alle seguenti disposizioni:

- I. miglior Totale-Squadra medio;
- II. maggior numero di gol segnati;
- III. maggior numero di punti negli scontri diretti;
- IV. maggior numero di gol segnati negli scontri diretti;
- V. posizione della lega di appartenenza nel ranking COLF finale della stagione precedente.

3. Fase ad eliminazione diretta

Si struttura in cinque turni ad eliminazione diretta.

Sedicesimi, ottavi, quarti e semifinali si svolgono con partite di andata e ritorno: si qualifica al turno successivo la squadra che ha segnato il maggior numero di gol nel doppio confronto; in caso di pareggio, si qualifica la squadra che ha segnato il maggior numero di gol in trasferta; se il pareggio persiste, si svolgono i tempi supplementari; in caso di ulteriore pareggio, se la regola dei gol in trasferta non dovesse portare ancora ad un vincitore, sono previsti i calci di rigore.

La finale si svolge in gara unica in campo neutro: in caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari, sono previsti i supplementari ed eventuali calci di rigore.

COLF SUPERCUP

Il trofeo si assegna in gara unica in campo neutro, da svolgersi durante il primo turno della stagione e comunque prima dell'inizio della fase a gruppi delle altre competizioni. Le partecipanti sono la detentrici della Champions League e la detentrici della Italia League. In caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari, sono previsti i supplementari ed eventuali calci di rigore.

Parte II

LE SOCIETA'

GENERALITA'

1. La designazione delle società partecipanti ai tornei della Confederazione sono frutto di insindacabile decisione della lega di provenienza, la quale è dunque libera di applicare i criteri che ritiene più opportuni. Unico vincolo previsto è la partecipazione del proprio campione in carica alla Champions League.

2. La denominazione sociale dichiarata, cioè il nome di ciascuna società, deve essere quella detenuta nella lega di provenienza.

LA ROSA

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

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

4. La lista dei giocatori eleggibili per i tornei della Confederazione viene presentata secondo le scadenze stabilite dal Presidente di Confederazione (prima dei preliminari; prima dell'inizio della fase a gironi; prima dell'inizio della fase ad eliminazione diretta) . Possono essere inseriti in questa lista solo giocatori che fanno parte della rosa delle squadre nella lega di provenienza al momento della consegna.

5. Nel caso la lega da cui proviene la squadra preveda la "Lista Infortunati" così come disciplinata dal regolamento ufficiale della FFC, l'allenatore ha la facoltà di inserire nella lista per i tornei della Confederazione il giocatori infortunato o in alternativa quello tesserato a titolo temporaneo.

6. I ruoli dei giocatori sono stabiliti in base alle previsioni della FFC (Federazione FantaCalcio). Se una lega partecipante alla COLF dovesse adottare una diversa attribuzione dei ruoli, questi saranno uniformati d'ufficio dal Responsabile di Torneo.

Esempio pratico: La lega Pippo adotta i ruoli Gazzetta. Presenta ad inizio stagione le liste delle proprie squadre per le competizioni COLF. Nella squadra Pluto sono tesserati Vargas (difensore per la FFC, centrocampista per la Gazzetta) e Ricchiuti (centrocampista per la FFC, attaccante per la Gazzetta). Pluto ha nella propria lega una rosa di 25 giocatori distribuiti in 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti: nella COLF dovrà invece uniformarsi alle previsioni FFC ed avrà quindi 3 portieri, 9 difensori, 8 centrocampisti, 5 attaccanti.

Parte III

GESTIONE TECNICA

LA GARA

1. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dall'allenatore tra i 25 appartenenti alla rosa.

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

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

LA FORMAZIONE

1. Schema di gioco

Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in uno dei seguenti moduli:

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

2. Comunicazione della formazione

- a) Prima dell'inizio della prima gara del turno di Serie A corrispondente, gli allenatori hanno l'obbligo di inviare la formazione attraverso il sito ufficiale della Confederazione.
- b) Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi.

3. Mancata comunicazione della formazione

- a) Nel caso che un allenatore non compili la formazione sul sito entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata per il turno precedente.
- b) Nel caso che alla prima giornata del torneo un allenatore non compili la formazione entro la scadenza stabilita, il Responsabile di Competizione dovrà compilare, per la squadra del suddetto allenatore, una formazione d'ufficio schierata con il modulo 4-4-2 e comprendente il primo portiere, i primi 4 difensori, i primi 4 centrocampisti e i primi 2 attaccanti in ordine decrescente di costo di conferma o acquisto all'asta della lega di appartenenza. La panchina sarà composta dal secondo portiere, il quinto e sesto difensore, il quinto e sesto centrocampista, il terzo e quarto attaccante, individuati con il medesimo criterio. In caso di parità di costo tra due o più giocatori, saranno preferiti quelli che forniscono il Totale-Squadra minore.
- c) E' cura di ogni allenatore accertarsi che il Responsabile di Competizione abbia ricevuto la formazione. Se questa non dovesse giungere a destinazione per problemi di rete o guasti tecnologici, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.

4. Errori nella comunicazione della formazione

- a) Alla consegna delle formazioni, e comunque prima dell'inizio delle partite, il Responsabile di Competizione deve controllare, come farebbe un arbitro prima della partita, i 'cartellini'. Deve cioè verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabiliti dal presente Regolamento.
- b) Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Responsabile di Competizione dovrà comportarsi nei seguenti modi:
 - I. Se un fantallenatore schiera in formazione giocatori non tesserati per la sua squadra, detti giocatori saranno considerati assenti e tolti d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato, i calciatori in questione saranno sostituiti dalle riserve di ruolo schierate in panchina, secondo l'ordine di priorità. Questi subentri valgono come vere e proprie sostituzioni ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili (3).

- II. Se un fantallenatore schiera due volte in formazione lo stesso giocatore, questo sarà considerato una volta sola e al posto dei titolari mancanti subentreranno le riserve del reparto, secondo l'ordine di priorità.
- III. Se lo stesso giocatore compare in formazione sia tra i titolari che tra le riserve, questi verrà considerato titolare ed escluso dalla panchina.
- IV. Nel caso una squadra schieri in un reparto un numero di giocatori insufficiente rispetto al limite minimo previsto dal presente Regolamento, i giocatori mancanti per ricostituire il numero minimo saranno pescati automaticamente tra le riserve del reparto in questione e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno esclusi d'ufficio i giocatori che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento. A parità di Totale-Calciatore conterranno i soli voti e in caso di ulteriore parità sarà preferito per convenzione il modulo più difensivo. Questi giocatori non scenderanno in panchina, ma saranno esclusi dalla formazione. Qualora un reparto non consenta a sua volta riduzioni di numero a termini di Regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.
- V. Nel caso una squadra schieri in un reparto un numero di giocatori eccedente il limite massimo previsto dal presente Regolamento, verranno esclusi tanti giocatori di quel reparto (quelli che hanno ottenuto i migliori Totali-Calciatore) quanti ne occorrono per rientrare nel limite e, se necessario per mantenere gli 11 titolari, saranno pescati dalla panchina i giocatori che hanno ottenuto i peggiori Totali-Calciatore negli altri due reparti di movimento, rispettando però l'ordine di priorità delle riserve. Qualora un reparto non consenta a sua volta l'inserimento di un giocatore in più a termini di regolamento, l'operazione sarà compiuta nel reparto di movimento rimanente.
- VI. Se una squadra schiera più di 11 titolari ma non c'è un reparto in sovrannumero, sarà escluso il giocatore che ha ottenuto il miglior Totale-Calciatore in assoluto nei reparti di movimento, ma sempre a patto che la sua esclusione non determini un'inferiorità numerica nel suo reparto rispetto a quanto previsto dal presente Regolamento, altrimenti la scelta ricadrà sugli altri reparti di movimento.
- VII. Se una squadra schiera meno di 11 titolari ma la scelta sulla riserva da 'promuovere' può ricadere su più reparti, verrà preferita quella che ha ottenuto il peggior Totale-Calciatore.
- VIII. Le sostituzioni per effetto di errori nello schieramento della formazione sono da considerarsi prioritarie rispetto a tutte le altre sostituzioni.

RISERVE E SOSTITUZIONI

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

- a) Ogni squadra può schierare in panchina sino a 12 calciatori di riserva.
- b) I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.
- c) Una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara (tranne le eccezioni previste dal Regolamento). Le riserve, che verranno scelte tra i 12 calciatori 'in panchina', devono figurare in calce alla formazione comunicata al Responsabile di Competizione.
- d) I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere).
- e) I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto.
- f) I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.

- g) I calciatori di riserva possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantallenatore.

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

3. La riserva d'ufficio

- a) La riserva d'ufficio per un calciatore di movimento vale 4 (quattro) punti.
 b) La regola della riserva d'ufficio viene applicata, tranne le eccezioni previste dal Regolamento, a un calciatore per squadra. Se una squadra è priva di 2 o più titolari (e di riserve in panchina con cui sostituirli) o schiera in formazione 2 o più calciatori non tesserati o eccedenti, quei calciatori oltre il primo 'calciatore assente' non verranno sostituiti da riserve. La squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

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

5. In caso di 2 o più calciatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione dell'estremo difensore è prioritaria e obbligatoria. In pratica nessuna squadra può giocare senza portiere e se questi è assente, per qualunque ragione, dovrà essere sostituito obbligatoriamente dalla 'riserva d'ufficio portiere'.

6. Nel caso in cui in una squadra quattro calciatori non vengano giudicati o non giochino, sarà il fantallenatore a decidere le tre riserve che entreranno in campo. Tutto ciò fermo restando che il portiere deve per forza essere sostituito dal portiere di riserva e i calciatori di movimento devono essere sostituiti rispettando le disposizioni relative alle riserve. Naturalmente, il quarto calciatore assente non verrà sostituito (neanche dalla riserva d'ufficio) e la squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

7. Se per una qualunque ragione una squadra è impossibilitata a schierare una panchina completa, è data facoltà all'allenatore di schierare una panchina parziale o, addirittura, di non schierarla.

8. Nel caso una squadra schieri erroneamente più di sette giocatori in panchina, il Presidente di Lega dovrà ridurre la panchina a sette calciatori, rispettando la regola che impone almeno un calciatore per ruolo e togliendo d'autorità il panchinaro (o i panchinari nel caso siano più di otto) con il miglior Totale-Calciatore.

QUOTIDIANI UFFICIALI

1. I Quotidiani Ufficiali (Q.U.) della Confederazione sono: Gazzetta dello Sport, Tuttosport, Corriere dello Sport.

2. I tabellini e le pagelle delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni - pubblicati dai Q.U. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.

3. I Quotidiani Ufficiali sono gli unici ed insindacabili riferimenti ufficiali della Confederazione.

4. Problemi e contrattempi

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

- a) Sciopero dei quotidiani: in caso di sciopero dei quotidiani il lunedì, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i Voti vengano riportati nell'edizione del martedì.
- b) Recuperi: se per una qualunque ragione non è possibile reperire i Voti di una o più giornate, le partite interessate verranno 'recuperate' assegnando d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcolerà l'esito della partita o delle partite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

MODALITA' DI CALCOLO

1. Criterio generale

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

- a) La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in quattro fasi distinte:
 - I. Calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
 - II. Calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
 - III. Calcolo del Modificatore Portiere per ciascuna squadra;
 - IV. Calcolo del Modificatore Difesa per ciascuna squadra;
 - V. Calcolo del Modificatore Centrocampo per ciascuna squadra;
 - VI. Calcolo del Modificatore Attacco per ciascuna squadra;
 - VII. Calcolo del Totale Squadra Modificato per ciascuna squadra;
 - VIII. Assegnazione del Fattore Campo;
 - IX. Confronto dei Totali-Squadra.

2. Calcolo del Totale-Calciatore

- a) Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dai Q.U.) e dei Punti-azione.
- b) Per Voto si intende la media dei voti assegnati a un giocatore dai Q.U. Servono 2 voti su 3 per ottenere il Voto-Fantacalcio.
- c) Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino.
- d) I Punti-gol sono assegnati a un calciatore che segna, subisce, manca o evita un gol (solo il portiere, o chi ne fa le veci, può subire o evitare un gol) durante una gara di campionato. I Punti-gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:
 - +3 punti per ogni gol realizzato;
 - +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere);
 - -2 punti per ogni autogol;
 - -3 punti per un rigore sbagliato;
 - -1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere).
- e) Nel caso che un calciatore di movimento sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo, con tutto quello che ne consegue dal punto di vista regolamentare (vedi Casi Particolari).
- f) La dizione 'rigore parato' è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori della porta viene contato (ovviamente in negativo) soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.

- g) I Punti-cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:
- -0,5 punti per un'ammonizione;
 - -1 punto per un'espulsione.

3. Casi Particolari

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

Qui di seguito sono riportati quei casi particolari che possono insorgere durante un campionato di Fantacalcio. Non possiamo garantire che risolvano qualunque situazione che si potrà verificare nel corso di una stagione perché sono scritte a posteriori, in base a quello che è accaduto nella stagione precedente.

a) Portiere senza voto

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

b) Portiere senza voto + punti azione

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

c) Calciatore senza voto

Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. da due dei tre Q.U. verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo tra quelli presenti in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della 'riserva d'ufficio'.

d) Squadra/e senza voto

Nel caso in cui i 22 calciatori di una partita (o gli 11 di una squadra) vengano giudicati tutti s.v., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6, con le seguenti eccezioni:

- I. Per i calciatori che abbiano giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti (recuperi esclusi), la mancanza di voto verrà considerata come una normale assenza;
- II. Per i calciatori che hanno segnato un gol o un autogol, pur avendo giocato per un tempo inferiore ai 30 minuti, si applicherà la regola di cui a questo stesso punto d. Al voto di 6 si dovranno però sommare o sottrarre i Punti-gol relativi alla marcatura o all'autogol.

e) Rigore sbagliato

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

f) Espulso senza voto

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

g) Ammonito senza voto

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato dai Q.U., verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 5,5 come Voto, al quale si dovrà ovviamente sottrarre mezzo punto (-0,5) per l'ammonizione.

h) Espulso o ammonito dopo il fischio finale o dalla panchina

Nel caso un calciatore venga espulso o ammonito mentre siede in panchina (quindi tra le riserve) o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita, dopo il triplice fischio finale dell'arbitro, il malus per l'espulsione e quello per l'ammonizione non verrà conteggiato se questo calciatore non è mai sceso in campo. I malus valgono invece se ha giocato.

i) Marcatore senza voto

Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura. Saranno 2 i punti in più assegnati se il gol viene realizzato su calcio di rigore.

j) Autogol senza voto

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

k) Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

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

l) Correzioni e rettifiche

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

m) Discrepanze nelle pagelle dei quotidiani

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

n) Rigore calciato senza voto

Nel caso un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o lo sbagli), ma non venga giudicato dai Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente aggiungere 2 punti o sottrarne 3, a seconda dell'esito del rigore.

o) Calciatore con due Fantamedie nella stessa giornata

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

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

p) **Mancanza del voto al calciatore**

Qualora il Q.U. ometta per dimenticanza di assegnare una valutazione (voto, s.v. o n.g.) ad un calciatore, a tale calciatore (a meno di rettifiche successive pubblicate dallo stesso Q.U.) sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 6 se ha disputato almeno 20 minuti di gara. Se ha invece giocato meno di 20 minuti senza maturare bonus o malus (ammonizioni escluse) previsti dal Regolamento, riceverà un "senza voto" d'ufficio. Nel conteggio, valgono anche eventuali minuti di recupero.

4. Calcolo del Totale-Squadra

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

5. Calcolo del Modificatore del Portiere

- a) Il Modificatore del Portiere si attribuisce a tutti i portieri che ottengono un voto superiore al 6, a patto che non abbiano parato rigori.
- b) La Tabella di Conversione Portiere sottostante trasforma il voto dell'estremo difensore in punti negativi da detrarre al Totale-Squadra dell'avversario:
 - Voto 6,5-6,999 = -0,5
 - Voto 7-7,499 = -1
 - Voto 7,5-7,999 = -1,5
 - Voto 8 o superiore = -2

6. Calcolo del Modificatore della Difesa

- a) Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base della media dei voti assegnati ai singoli difensori dai Q.U.
- b) In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti-azione e/o i Punti cartellino.
- c) La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione in punti positivi o negativi:

<i>media voto</i>	<i>modificatore difesa</i>
meno di 5	+4
5,00-5,24	+3
5,25-5,49	+2
5,50-5,74	+1
5,75-5,99	- 0
6,00-6,24	-1
6,25-6,49	-2
6,50-6,74	-3
6,75-6,99	-4
7,00 o più	-5

- d) I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria.
- e) Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.

- f) La tabella di conversione si applica al caso di una difesa a 4. Se si schiera una difesa a 3, il Modificatore ottenuto viene peggiorato di un punto, se si schierano più di 4 difensori, il Modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto.
- g) Ai soli fini del calcolo del Modificatore, per tutte le Riserve d'Ufficio (sia la prima, che ottiene un 4, sia le successive, che prendono 0) viene conteggiato un 5.

7. Calcolo del Modificatore del Centrocampo

- a) Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo delle due squadre.
- b) Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma della media dei voti assegnati ai singoli centrocampisti dai Q.U.
- c) In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, verranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti voti d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria.
- d) Ai fini del confronto dei Totali-Centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è pari a 5.
- e) La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante trasforma il risultato del confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre, in punti positivi e negativi. La prima colonna indica la differenza tra i due Totali-Centrocampo, la seconda colonna indica i punti che vanno aggiunti al totale della squadra con il centrocampo migliore, la terza indica i punti da sottrarre al totale della squadra col centrocampo peggiore:

<i>Differenza tra i Totali-Centrocampo</i>	<i>Squadra col Totale migliore</i>	<i>Squadra col Totale peggiore</i>
meno di 1	0	0
1-1,99	+0,5	-0,5
2-2,99	+1	-1
3-3,99	+1,5	-1,5
4-4,99	+2	-2
5-5,99	+2,5	-2,5
6-6,99	+3	-3
7-7,99	+3,5	-3,5
8 o più	+4	-4

- f) Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo migliore verranno assegnati (cioè sommati) dei punti positivi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.
- g) Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo peggiore verranno assegnati (cioè sottratti) dei punti negativi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.
- h) Anche ai fini del calcolo del Modificatore del Centrocampo, per tutti i giocatori mancanti (la Riserva d'Ufficio, che ottiene un 4, e gli altri che prendono 0) viene conteggiato un voto fittizio pari a 5.

8. Calcolo del Modificatore dell'Attacco

- a) Il Modificatore di Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano ma prendono un voto superiore a 6.
- b) La Tabella di Conversione Attacco sottostante trasforma il voto del singolo attaccante in punti positivi da sommare al proprio Totale-Squadra:
 - Voto 6,5 - 6,999 = +0,5

- Voto 7 - 7,499 = +1
- Voto 7,5 - 7,999 = +1,5
- Voto 8 o superiore = +2

9. Calcolo del Totale-Squadra Modificato

Il Totale-Squadra Modificato di ciascuna squadra è dato dalla somma algebrica dei singoli Totale-Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara e dei punti positivi e/o negativi ottenuti in base ai calcoli dei Modificatori della difesa, del centrocampo e dell'attacco.

10. Fattore Campo

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

11. Confronto dei Totali-Squadra

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

12. Tabella di Conversione

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

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

E così via (ogni 4 punti un gol)

- b) La Tabella di Conversione va applicata nei modi seguenti:
- I. Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;
 - II. Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 66 punti;
 - III. Si assegnano due (2) gol quando una squadra totalizza almeno 72 punti;
 - IV. Da 77 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (Es.: 77 punti = 3 gol, 81 punti = 4 gol, ecc.).

13. Integrazioni alla Tabella di Conversione

Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:

- a) Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra almeno di 3 punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita. Esempio: squadra X 72,5 punti; squadra Y 70 punti; risultato 2-2 (e non 2-1).
- I. La regola di cui sopra si applica anche nel caso di incontri ad eliminazione diretta che prevedano due partite (andata e ritorno), con un accorgimento: se la differenza tra i due Totali-squadra è minore di 3 punti, la partita terminerà regolarmente in parità ma, per stabilire il numero di gol

realizzati da entrambe le squadre, si considererà sempre e solo il punteggio ottenuto dalla squadra in trasferta.

- b) Se la situazione descritta al punto a si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). Esempio: squadra X 67 punti, squadra Y 65: il risultato non sarà 1-1, come descritto al punto a, ma 0-0.
- c) Se una squadra totalizza meno di 59 punti, la squadra avversaria ottiene un gol omaggio, a patto che abbia raggiunto quota 59 e abbia staccato l'avversaria di almeno 3 punti.

14. Calcolo dei Tempi Supplementari

- a) I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante, quindi, escluso il portiere) così da ottenere un Totale-Squadra Supplementari per ciascuna squadra il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari. Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché senza voto o perché già utilizzata nei tempi regolamentari) si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei Tempi Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima sia a sua volta entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare. Se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o, appunto, è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio.
- b) Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore.
- c) L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:
 - I. Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra;
 - II. Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;
 - III. Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 4 d'ufficio;
 - IV. Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;
 - V. Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

15. Tabella di Conversione Supplementari

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

Meno di 20 = 0 gol

Da 20 a 23,999 = 1 gol

Da 24 a 27,999 = 2 gol

Da 28 a 31,999 = 3 gol

Da 32 a 35,999 = 4 gol

e così via (ogni 4 punti un gol)

- b) La Tabella di Conversione Supplementari va applicata nei modi seguenti:
- I. Se una squadra totalizza meno di 20 punti (cioè fino a 19,999) non si assegna alcun gol;
 - II. Si assegna un (1) gol quando una squadra totalizza almeno 20 punti;
 - III. Da 20 punti in poi, si assegna un (1) gol per ogni successiva serie di 4 (es.: 20 = 1 gol, 24 = 2 gol, 28 = 3 gol).

16. Calcolo dei Calci di Rigore

- a) In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.
- b) Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 18 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 18 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore.
- c) Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso Voto sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori.
- d) I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero gli s.v., i n.g. e chi non ha proprio giocato) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi.
- e) Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dai Q.U., se avrà disputato almeno 30 minuti di partita si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6.
- f) 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 13 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.
- g) In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà quindi il diciottesimo rigorista).
- h) Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcolerà la media dei Totali-Squadra nelle due partite andata+ritorno (o la FantaMedia totale della singola partita se si tratta di gara secca) disputate dalle due squadre in questione e conquisterà la vittoria la squadra con la media Totale-Squadra più alta. La FantaMedia si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari.
- i) In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOCATE SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

1. Partite sospese o rinviate

- a) Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza i Q.U. non pubblichino i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita dei tornei di Confederazione tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:
 - I. Le formazioni di quella giornata vengono ‘congelate’ in attesa dei recuperi.
 - II. Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni ‘congelate’.
 - III. Eventuali bonus o malus maturati durante le gare sospese o rinviate e poi riprese dal minuto della sospensione, saranno presi in considerazione ai fini del gioco.
 - IV. Se le partite sono sospese o rinviate in una giornata durante la quale si disputano fantapartite ad eliminazione diretta e i recuperi sono previsti in data posteriore al turno successivo della stessa manifestazione, si opera nel seguente modo: a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d’ufficio per i giocatori di movimento e un 5 per il portiere. Tali voti d’ufficio saranno però ridotti a 5,5 per i giocatori di movimento e a 4 per il portiere se la decisione di rinviare una partita viene comunicata ufficialmente prima del termine ultimo per presentare le formazioni.
- b) Nel caso una partita venga sospesa prima del 90’ e i Q.U. assegnino comunque i voti ai calciatori, detti voti non verranno presi in considerazione. Si dovrà quindi attendere, per calcolare il Risultato Finale della partita, che le due vere squadre di Serie A giochino la partita di recupero.
- c) In tutti i casi nei quali si renda necessario il “congelamento” di una giornata in attesa di uno o più recuperi (interi o parziali che siano) sarà possibile effettuare un numero illimitato di sostituzioni, in deroga a quanto previsto dal Regolamento. Inoltre, sempre negli stessi casi, sarà consentito eccezionalmente l’utilizzo della riserva d’ufficio per tutti i giocatori mancanti e non sostituibili (e non solo per il primo). La disposizione vale per tutti i calciatori, ovvero quelli che hanno giocato in quella giornata, e non giudicati, senza che avessero panchinari che li potessero sostituire.

2. Partite o Giornate posticipate

- a) Nel caso una partita venga posticipata per una qualunque ragione, per calcolare il Risultato Finale delle partite che vedono coinvolti i calciatori delle squadre interessate al posticipo si dovrà attendere che la partita venga giocata.
- b) Nel caso in cui un’intera giornata di campionato venga posticipata, qualunque possa esserne la causa (es. sciopero dei calciatori), ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:
 - I. Nel caso in cui la giornata interessi partite ad eliminazione diretta, la giornata verrà cancellata e gli incontri verranno decisi dalla successiva giornata di campionato reale;
 - II. Nel caso in cui la giornata interessi partite della fase a gironi, qualora la data fissata per il recupero della giornata del campionato reale, originariamente abbinata alla giornata del torneo, risulti essere antecedente alla fine della fase a gironi, la si dovrà recuperare, ‘congelandola’ e rinviandola alla data fissata per il recupero reale;
 - III. Nel caso in cui la giornata interessi partite della fase a gironi, ma la data fissata per il recupero risulti essere posteriore alla fine della fase stessa, oppure nel caso non si riesca a determinare, in ragionevoli tempi organizzativi la data del recupero (es: entro il sabato successivo alla giornata posticipata), si dovrà trascurare il recupero stesso, e continuare il torneo con la successiva giornata del campionato reale, sfasando, di fatto, i due campionati di una giornata.

3. Partite o Giornate anticipate

Nel caso una partita venga anticipata per uno o più giorni rispetto al classico anticipo del sabato, per una qualunque ragione, la formazione valevole per quella giornata andrà consegnata prima dell'inizio della partita anticipata.

4. Partite decise a tavolino

- a) Nel caso il risultato di una partita, per qualunque ragione, venga modificato a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della fantapartita dei voti assegnati dai Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.
- b) Se i Quotidiani Ufficiali non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcherà l'esito della partita o delle partite conteggiando regolarmente tutti i bonus e i malus maturati sul campo.

5. Partite non omologate e poi rigiocate

Nel caso una partita, per una qualunque ragione, non venga omologata nella realtà e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, i voti assegnati dai Q.U. ai calciatori coinvolti in detta partita e i Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati verranno annullati. Ai fini del calcolo del Risultato Finale della partita, si prenderanno in considerazione i voti assegnati dai Q.U. ai calciatori coinvolti nella partita rigiocata e i nuovi Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati.

6. Partite sospese, non recuperate e con risultato omologato

Nel caso una partita venga sospesa, ma non recuperata, bensì omologata col punteggio conseguito al momento della sospensione dal Giudice Sportivo, e se i Quotidiani Ufficiali non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcherà l'esito della fantapartita o delle fantapartite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

7. Partite decise a tavolino senza essere iniziate

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