

**L.U.F.**

Lega Ufficiale

Fantacalcio

Mestre

[lufmestre@domeus.it](mailto:lufmestre@domeus.it)

REGOLAMENTO COMPLETO  
ALLE  
COMPETIZIONI  
DI FANTACALCIO  
E APPENDICE

REGOLAMENTO UNICO di  
Corrado Tognon & Claudio Traverso

|

Questa opera è dedicata a tutti gli innamorati di quel favoloso mondo chiamato Fantacalcio.

Nasce dal frutto dell'esperienza maturata nel corso di oltre vent'anni di avvincenti competizioni e dalla grande passione per il giuoco del calcio.

Come tutte le cose, questo lavoro non è esente da imperfezioni; pertanto ogni lettore è invitato a fornire consigli e pareri utili, al fine di migliorarne il contenuto.

Si ringraziano le persone che hanno già provveduto a dare dei suggerimenti, tra cui citiamo Massimiliano Scarpa, Giuseppe Cremonese e Giampaolo Benato.

Corrado Tognon

(fondatore ed ideatore della LUF)

Claudio Traverso

(redattore ed ideatore del sito ufficiale)

VII edizione

(C) Copyright 2016

Corrado Tognon

Claudio Traverso

: 2006

: ()

-

III

### **INDICE DI RIFERIMENTO**

A - OGGETTO.....	1
B - PARTECIPAZIONI.....	2
C - ISCRIZIONI.....	3
D - COMMISSIONE GARE FANTACALCIO.....	4
E - SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO.....	5
F - FORMULAZIONE DELLE CLASSIFICHE.....	7
G - SQUADRE.....	9
H - FANTAMERCATO E FANTAMERCATO DI RIPARAZIONE.....	10
I - FORMAZIONI.....	13
L - DISPOSIZIONI PER IL CALCOLO DEL PUNTEGGIO OTTENUTO E DEL RISULTATO DELLE GARE.....	16
M - DENOMINAZIONE DELLA SQUADRA.....	20
N - RECLAMI.....	21
O - PREMI.....	22
P - SANZIONI.....	23
Q - DIMISSIONE DEI MEMBRI DELLA CGF.....	24

Lega Ufficiale Fantacalcio Mestre © Copyright 2007

Email: [lufmestre@domeus.it](mailto:lufmestre@domeus.it)  
[www.lufmestre.it](http://www.lufmestre.it)

R - REGOLAMENTO DI GIOCO.....	25
S - ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO UNICO.....	26
T – APPENDICE: REGOLAMENTO COPPA FAIR PLAY.....	30





A – OGGETTO

**Art. 1** La Lega Ufficiale Fantacalcio Mestre (denominata in seguito LUF) indice ed organizza, per la stagione agonistica 200 7/8, le seguenti competizioni :

- XXIII Campionato di Fantacalcio (Campionato di Apertura).
- X Coppa Italia LUF.
- XXIV Campionato di Fantacalcio (Campionato di Chiusura).
- VII Supercoppa di Lega LUF.
- VI Champion Shield.
- IV Coppa Intertoto.

Eliminato: 6

Eliminato: 7

Eliminato: °

Eliminato: I

Eliminato: a

Eliminato: I°

Eliminato: a

Eliminato: °

Formattato: Tipo di carattere:Grassetto

Formattati: Elenchi puntati e numerati

Lega Ufficiale Fantacalcio Mestre © Copyright 2007

Email: [lufmestre@domeus.it](mailto:lufmestre@domeus.it)

[www.lufmestre.it](http://www.lufmestre.it)

### B – MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

**Art. 2** Alle differenti competizioni possono partecipare, con una squadra, i Presidenti delle Società regolarmente riconosciute ed affiliate alla LUF per la corrente stagione agonistica.

**Art. 3** La LUF è rappresentata nelle figure del suo Presidente Onorario e Fondatore Tognon Corrado ( in seguito denominato P.O. ) e del suo Presidente di Sessione Traverso Claudio ( in seguito denominato P.S. )



C – ISCRIZIONI

**Art. 4** I moduli di iscrizione sono a disposizione presso la sede della LUF, ubicata presso l'abitazione del P.O. della medesima, oppure possono essere richiesti al P.S. Tali moduli dovranno essere debitamente compilati in ogni parte ed in particolare dovranno riportare la firma del Presidente della Società, il quale si assume la responsabilità del proprio operato e della propria squadra ed inoltre si fa garante dell'osservanza del presente regolamento in tutte le sue norme.

**Art. 5** La quota d'iscrizione alla stagione agonistica 2007/8 è fissata in 15.00 Euro (quindici Euro), più 3 Euro (tre Euro) di cauzione.

L'ammontare della cauzione può variare, a discrezione del P.O. e del P.S., a seconda della regolamentare degli iscritti. Tale cauzione sarà restituita interamente al termine della stagione, salvo trattenute comminate ai Presidenti a seguito di provvedimenti sanzionatori.

La quota di iscrizione consente la partecipazione a tutte le competizioni ed avvenimenti fissati per la presente stagione agonistica ( vedi art. 1 ).

**Art. 6** La quota d'iscrizione va versata alla LUF, nella persona del suo P.O., all'atto della consegna del modulo d'iscrizione debitamente compilato e firmato. E' tuttavia consentito il pagamento posticipato, a condizione che questo sia motivato e comunque dietro esclusiva accettazione del P.O.

**Art. 7** In caso di ritiro della squadra prima della conclusione della stagione, in qualsiasi momento e per qualsiasi giustificazione, verrà trattenuta l'intera quota d'iscrizione e tutta la cauzione.

Eliminato: 2006

Eliminato: 7

Evidenziato posizione

Evidenziato stagione, salvo

D - COMMISSIONE GARE FANTACALCIO

**Art. 8** Il P.O. e il P.S. costituiscono la Commissione Gare Fantacalcio (in seguito denominata CGF), la quale: verificherà le iscrizioni; stabilirà il calendario delle gare; controllerà ed omologherà tutti i punteggi ed i risultati delle gare; compilerà le classifiche.

**Art. 9** La CGF provvederà inoltre a garantire il controllo sugli adempimenti ed il rispetto del presente regolamento; si pronuncerà altresì sui provvedimenti disciplinari da porre in atto in relazione agli eventi e sull'eventuale presentazione di reclami (Vedi Capitoli Sanzioni e Reclami).

**Art. 9bis** Nel caso di incertezza sull'interpretazione del regolamento o di disaccordo tra i membri della CGF, può essere richiesto da uno di essi la consultazione dei membri della lega e una successiva votazione. In caso di voti pari si procederà al sorteggio di tre degli otto partecipanti della lega che procederanno alla votazione; sono escluse astensioni.

### E - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

**Art. 10** Al Campionato e alla Coppa Italia di Fantacalcio possono prendere parte 8 squadre (o 10). Ogni squadra può avere più di un Presidente, senza che la quota d'iscrizione subisca modifiche.

**Art. 11** Il Campionato è strutturato in un normale girone all'italiana, caratterizzato da un calendario di 14 giornate e suddiviso in due parti: girone d'andata e girone di ritorno. Ogni squadra disputerà 7 gare in casa ed altrettante in trasferta.

**Art. 12** La Coppa Italia inizia con una fase preliminare, caratterizzata da 2 gironi all'italiana (con scontro diretto unico), ognuno dei quali composto da 4 squadre; le prime 2 squadre di ciascun girone hanno il diritto al passaggio del turno, il quale si concretizza in gare di semifinali unica e di finale unica. La 1a del girone A disputerà una gara casalinga contro la 2a del girone B; la 1a del girone B disputerà una gara casalinga contro la 2a del girone A. Le squadre vincitrici le 2 semifinali disputeranno la finale in gara unica e in terreno neutro.

**Art. 13** La finale di Supercoppa viene disputata, in campo neutro, al termine del Campionato di Apertura e della Coppa Italia, tra le vincitrici di queste 2 competizioni.

Nel caso in cui una stessa squadra risultasse essere la vincente di Campionato e di Coppa Italia, la finale di Supercoppa sarà disputata tra questa e la finalista di Coppa Italia.

**Art. 14** La finale di Champion Shield viene disputata, al termine del Campionato di Chiusura, tra le vincitrici del Campionato di Apertura e di Chiusura. La sfida verrà disputata in casa della vincitrice del Campionato di Apertura.

Nel caso in cui una stessa squadra risultasse essere la vincente di entrambi i Campionati, la finale di Champion Shield sarà disputata tra questa e la 2° classificata del Campionato di Chiusura.

**Art. 15** Il premio Fair Play è una iniziativa della LUF indirizzata a incentivare il comportamento educato e sportivo dei Presidenti delle squadre. Tutte le squadre regolarmente iscritte alla stagione corrente vi possono partecipare. Per l'assegnazione del premio Fair Play non sono previsti spareggi.

Le modalità del premio Fair Play sono esplicitate nel relativo regolamento, a cui si rimanda.

**Art. 16** Il Campionato e la Coppa Italia avranno svolgimento parallelo al regolare Campionato Italiano di Calcio di Serie A, di cui ne rispetteranno pertanto anche i relativi turni di riposo.

**Art. 17** Le date e gli orari dei Calendari del Campionato e della Coppa Italia e delle finali di Supercoppa e di Champion Shield verranno stabiliti dalla CGF.

Formattato: Rientro:Prima  
riga: 0 cm

Eliminato: ¶

¶¶  
¶  
¶

**Art. 18** La formulazione dei Calendari delle competizioni seguirà dei criteri di valutazione delle squadre, riconducibili alla graduatoria di merito esposta nel ranking LUF ed al piazzamento nelle ultime 2 edizioni dei vari tornei.

#### F - FORMULAZIONE DELLE CLASSIFICHE

**Art. 19** La classifica del Campionato e dei gironi preliminari della Coppa Italia sarà compilata assegnando per ogni incontro:

- ¶ n. 3 punti alla squadra vincente; ¶
- n. 0 punti alla squadra perdente;
- n. 1 punto alle squadre pareggianti.

Eliminato: ¶

¶¶  
¶  
¶¶  
¶¶  
¶  
¶  
¶¶

**Art. 20** In Campionato, in caso di parità di punti tra *due* squadre al termine della stagione ¶ regolare, se la differenziazione di posizioni risulta essere rilevante ai fini dell'assegnazione dei ¶ premi, si procederà alla disputa di uno scontro diretto tra le interessate in campo neutro. Se la ¶ posizione finale è ininfluente ai fini dell'assegnazione dei premi, per il posizionamento definitivo ¶ delle squadre saranno considerate nell'ordine:

- ¶ a) differenza reti; ¶
- b) scontri diretti; ¶
- c) maggior numero di reti realizzate. ¶

¶ **Art. 21** In Campionato, in caso di parità di punti tra *più di due* squadre al termine della ¶ stagione regolare, se la differenziazione di posizione risulta essere rilevante ai fini dell'assegnazione ¶ dei premi, si

procederà all'analisi della classifica avulsa; viene cioè compilata una nuova classifica, che tiene conto solo degli scontri diretti tra le squadre interessate. Per il posizionamento all'interno della classifica avulsa si terrà conto nell'ordine di:

- a) maggior numero di punti ottenuti;
- b) differenza reti;
- c) maggior numero di reti realizzate.

Le prime due squadre della classifica avulsa procedono alla disputa di uno scontro diretto in campo neutro. Le altre squadre mantengono definitivamente la posizione assunta nella classifica avulsa. Se la posizione finale è ininfluente ai fini dell'assegnazione dei premi saranno considerati nell'ordine:

- a) differenza reti;
- b) scontri diretti;
- b) maggior numero di reti realizzate.

**Art. 22** In Coppa Italia, in caso di parità di punti tra *due* squadre appartenenti allo stesso girone preliminare, le squadre saranno considerate nell'ordine seguente:

- a) scontro diretto;
- b) differenza reti;
- c) maggior numero di reti realizzate;
- d) posizione nel ranking;
- e) sorteggio.

**Art. 23** In Coppa Italia, in caso di parità di punti tra *più di due* squadre appartenenti allo stesso girone preliminare al termine della stagione regolare, se la differenziazione di posizione risulta essere rilevante ai fini della classificazione, si procederà all'analisi della classifica avulsa; viene cioè compilata una nuova classifica, che tiene conto solo degli scontri diretti tra le squadre interessate. Per il posizionamento all'interno della classifica avulsa si terrà conto nell'ordine di:

- a) maggior numero di punti ottenuti;
- b) differenza reti;
- c) maggior numero di reti realizzate;
- e) sorteggio.

Se la posizione finale è ininfluente ai fini della classificazione, saranno considerati nell'ordine:

- a) differenza reti;
- b) scontri diretti;

c) maggior numero di reti realizzate.

**Art. 24** Per determinare la seconda migliore classificata tra più gironi preliminari, si terrà conto nell'ordine di:

- a) maggior numero di punti ottenuti;
- b) differenza reti;
- c) maggior numero di reti realizzate;
- e) sorteggio.

**Arti 24 bis** Le squadre vincitrici del Campionato di Apertura e del Campionato di Chiusura **Formattato:** Tipo di maturano il diritto a partecipare alla Champion's League, organizzata dalla Lega Fantacalcio carattere:Grassetto Gambolò (<http://fantalegagambolo.altervista.org/>). La prima iscritta sarà determinata in base alla migliore media punti in classifica su partite giocate (calcolata così: totale punti realizzati diviso partite giocate).

La squadra vincitrice della Coppa Italia LUF e della Coppa Intertoto maturano il diritto a partecipare alla Coppa Uefa organizzata dalla Lega Fantacalcio Gambolò (<http://fantalegagambolo.altervista.org/>), rispettivamente come prima e come seconda iscritta. La migliore seconda classificata tra Campionato di Apertura e Campionato di Chiusura (media punti in classifica su totale partite giocate) matura il diritto ad essere iscritta alla Coppa Campioni, organizzata dalla Lega Fantacalcio Gambolò (<http://fantalegagambolo.altervista.org/>), come terza iscritta.

Nel caso di defezioni maturano il diritto a partecipare alle Coppe, rispettivamente la seconda classificata del Campionato di Apertura/Chiusura, ed in caso di ulteriori defezioni le squadre piazzatesi terze, quarte in campionato e così via.

G – SQUADRE

**Art. 25** Ogni squadra deve essere composta da una rosa obbligatoria di 25 giocatori regolarmente iscritti al Campionato Italiano di Calcio di Serie A e necessariamente compresi nelle liste della Gazzetta dello Sport. Ove non siano disponibili le liste della Gazzetta dello Sport, farà fede una lista di giocatori presentata dal P.O. e dal P.S.

La squadra deve essere necessariamente così suddivisa: n. 4 portieri, n. 9 difensori, n. 9 **Eliminato:** 3 centrocampisti e n. 7 attaccanti. **Eliminato:** 8

**Art. 26** Ogni squadra può essere composta da un numero illimitato di giocatori comunitari **Eliminato:** 6 ed extracomunitari. **Eliminato:** 8

**Art. 27** Il Presidente di ogni Società ha a disposizione **280** crediti per completare la propria squadra. Tale numero di crediti non può e non deve assolutamente essere superato. I Presidenti che, consapevolmente o inconsapevolmente, si rendessero colpevoli della sfioratura di tale importo, saranno sanzionati nei modi e nei termini previsti dal presente regolamento ( Vedi Capitoli Fantamercato e Sanzioni ). **Formattato:** Evidenziato

**Art. 28** Le squadre possono essere create o variate solo ed esclusivamente durante le riunioni di Fantamercato.

**Art. 29** La mancata partecipazione da parte di un Presidente di una società alle riunioni di Fantamercato comporta la perdita automatica dei diritti del Presidente stesso. Ciò presuppone che la squadra rimanga invariata e che il Presidente non possa intervenire in merito ad eventuali decisioni ordinarie o straordinarie, perdendo la facoltà di giudizio e di voto. Si veda inoltre l'art. 44.

**Art. 30** Sono accettate particolari deroghe agli artt. 25 e 26 solo in casi eccezionalmente gravi; sulla particolarità dei casi e sulla possibilità di accettare deroghe, si esprimono esclusivamente ed indiscutibilmente il P.O. e il P.S. Si veda a tale proposito anche l'art. 44.

H - FANTAMERCATO E FANTAMERCATO DI RIPARAZIONE

Eliminato: 1

1  
1  
1  
1  
1**Art. 31** Le

sedute delle aste del Fantamercato e del Fantamercato di riparazione sono presiedute dal P.O. e dal P.S. e vi partecipano tutti i Presidenti delle Società regolarmente iscritte.

**Art. 32** La dotazione iniziale per ogni Presidente è di 280 crediti; ulteriori 70 crediti vengono assegnati per ogni successiva campagna di riparazione, ai quali si devono in ogni caso sommare i crediti precedentemente residuati.

**Art. 33** Il Presidente della squadra campione in carica è autorizzato ad iniziare la prima asta di Fantamercato. L'ordine di proposta da parte degli altri Presidenti corrisponde alla classifica finale del campionato precedente.

Nelle sedute di Fantamercato seguenti, il P.O. e il P.S. predispongono l'ordine di proposta dei giocatori a partire dal Presidente della squadra che, in quel preciso momento, occupa l'ultima posizione in classifica, procedendo poi in ordine crescente fino alla capolista.

**Art. 34** Una volta stabilito l'ordine della seduta di Fantamercato, questo non può più essere modificato durante l'intero svolgimento della stessa. Durante le eventuali trattative il Presidente di una Società può intervenire, dopo alzata di mano, solo su consenso della CGF.

**Art. 35** Il Presidente di ogni Società può effettuare al massimo una proposta per volta.

**Art. 36** Il Presidente di ogni Società può decidere di saltare un turno di proposte, ma non per due volte consecutive.



**Art. 36 bis** E' data facoltà ad ogni Presidente di proporre all'asta del Fantamercato iniziale un giocatore tramite offerta in busta chiusa. La lettura delle buste sarà effettuata pubblicamente dal P.O. o dal P.S. o da altra persona da essi delegata. All'interno della busta deve essere contenuto un foglio con un solo valore dell'offerta. Nel caso di offerte di pari valore si procederà ad un'asta pubblica tra i Presidenti che hanno effettuato tali offerte. La prima offerta deve essere tassativamente lanciata dal Presidente più vicino a chi ha proposto la busta, senza possibilità di rinuncia. Le successive offerte non sono obbligatorie. Ogni Presidente ha a disposizione una sola busta per ogni Fantacampionato.

**Art. 37** Nella fase iniziale della la seduta di Fantamercato, caratterizzata dalla composizione totale della rosa dei giocatori, non sono autorizzati scambi di giocatori tra i Presidenti; tuttavia, al termine della stessa e in presenza del completamento di tutte le squadre, ciascun presidente è autorizzato ad effettuare un numero illimitato di scambi, purché questi comportino la trattativa di un numero eguale di giocatori tra le 2 squadre; i giocatori interessati devono necessariamente essere dello stesso ruolo. Soluzioni differenti non sono accettate. Sono consentiti trasferimenti di crediti.

**Art. 38** Al termine della prima seduta di Fantamercato, ogni Presidente è autorizzato ad effettuare il taglio di al massimo 3 giocatori; il taglio dei giocatori segue le procedure esplicate nell'art. 44.

**Art. 39** Il Presidente di ogni Società può spendere qualsiasi cifra per acquistare un giocatore, a patto che questa non superi i 280 crediti.  
Il Presidente che propone la somma superiore acquista automaticamente il giocatore.

**Art. 40** La cifra con la quale un giocatore viene acquistato rappresenta la quotazione ufficiale del giocatore stesso.

**Art. 41** Il Presidente di ogni Società non può proporre una cifra superiore rispetto la sua dotazione residua. Nel caso in cui un Presidente si renda colpevole di questa gravissima irregolarità ma comunque non acquisti il giocatore in trattativa e quindi non sfiori il tetto dei suoi crediti, tale Presidente verrà penalizzato con l'espropriazione di 10 crediti. Qualora i crediti non fossero sufficienti per coprire la penalizzazione, questi verranno detratti dalla dotazione della campagna di riparazione successiva; al Presidente vengono lasciati in questo caso un numero di crediti pari al numero di giocatori mancanti al completamento della rosa.

**Art. 42** Nel caso in cui il Presidente di una società propone una cifra superiore rispetto la sua dotazione residua ed acquista il giocatore in trattativa, e pertanto si crei una situazione in cui i crediti di dotazione non sono sufficienti al completamento della rosa dei 25 giocatori, nel preciso momento in cui vi è la certezza effettiva di tale irregolarità, si procede ad espropriare dalla squadra rea il giocatore con la quotazione più alta. Tale giocatore viene posto immediatamente sul mercato e

venduto al nuovo miglior offerente. La nuova quotazione assunta dal giocatore sarà quella ufficiale del giocatore stesso.

Il Presidente colpevole della irregolarità verrà agevolato con l'abbuono di un numero di crediti eguale al numero di giocatori mancanti al completamento della rosa.

**Art. 43** Qualora solo al termine della seduta di Fantamercato o di Fantamercato di riparazione, o comunque in un momento successivo, sia accertata la colpevolezza da parte di una squadra di aver completato la propria rosa con il superamento della dotazione di crediti disponibili, tale squadra verrà penalizzata con la commina di 3 punti di penalizzazione in classifica.

**Art. 44** In caso di assenza di un Presidente di una Società alle riunioni di mercato di riparazione, si presuppone che questi non voglia effettuare modifiche alla propria squadra e pertanto la squadra stessa rimane invariata. In situazioni estremamente particolari vengono adottate soluzioni secondo il criterio del Buon Senso, ma sempre sotto l'approvazione indiscutibile ed obbligatoria del P.O. e del P.S. Nella seduta di riparazione successiva, il Presidente che si è reso protagonista dell'assenza percepisce solamente il 50% dei crediti supplementari.

**Art. 45** Una volta terminata la propria squadra, o un settore di questa, il Presidente della Società non può più intervenire per l'acquisto di giocatori, oppure per l'acquisto di giocatori appartenenti al settore completato.

Eliminato: 1  
1  
1

**Art. 46** L'eventuale intervento da parte di un Presidente in operazioni per l'acquisto di giocatori appartenenti a settori già terminati, non consente tale acquisto e rappresenta un comportamento scorretto. La prima irregolarità comporta un avvertimento, la seconda irregolarità viene penalizzata con la perdita di 1 credito; tale comportamento reiterato viene sanzionato con la successiva perdita di 3 crediti ad ogni intervento. Nel caso la perdita dei crediti comporti l'impossibilità di completare la rosa, si ricorre a quanto previsto dagli art. 42.

**Art. 47** Eventuali giocatori "tagliati" durante le sedute di mercato di riparazione danno diritto ad una ricompensa pari ad 1/2 della quotazione del giocatore stesso (approssimazione per eccesso).

**Art. 48** I giocatori "tagliati" non possono essere riacquistati dal Presidente cedente durante la medesima seduta di mercato.

**Art. 49** Durante le sedute di mercato, il Presidente di ogni Società deve seguire le norme di comportamento educato, sportivo e civile nei confronti degli altri partecipanti. Pertanto ognuno di essi deve rispettare il proprio turno, non deve effettuare ostruzionismo nelle operazioni degli altri partecipanti, non deve commentare le proposte degli altri, non deve insultare gli altri Presidenti ed i giocatori delle squadre avversarie. Comportamenti ritenuti lesivi di tale articolo verranno puniti con la perdita di 5 crediti.

**Art. 50** Il P.O. e il P.S., secondo il Buon Senso e nell'applicazione del presente regolamento, possono provvedere a comminare delle sanzioni ai Presidenti colpevoli di irregolarità o di comportamento sleale (Vedi Cap. Sanzioni).

Eventuali proposte di sanzionamento possono essere sottoposte a votazione; affinché una sanzione su proposta possa essere accettata, si rendono necessari i 6/7 dei voti.

**Art. 51** La proposta all'asta di un giocatore già acquisito durante il fantamercato, oppure l'offerta di un giocatore non presente nelle liste ufficiali de "La Gazzetta dello Sport", costituiscono un comportamento non regolamentare.

La prima eventuale scorrettezza viene sanzionata con un richiamo ufficiale; ogni ulteriore scorrettezza viene punita con la perdita di un credito.

**Art. 52** Le date del Fantamercato e del Fantamercato di riparazione verranno comunicate dal Presidente della LUF con notevole margine di anticipo sulla data stessa. I periodi proposti saranno 1-31 Ottobre, 1 Gennaio-15 Febbraio e 1-15 Marzo.

### I – FORMAZIONI

**Art. 53** Le formazioni devono essere costituite da 18 giocatori suddivisi in nr. 11 titolari e nr. 7 riserve. Per partite in gara unica, si veda a tal proposito anche l'articolo 96.

**Art. 54** Le riserve della formazione possono essere costituite da giocatori di qualsiasi ruolo.

**Art. 55** Lo schieramento della formazione dovrà essere strutturato secondo precise modalità. Gli schemi previsti sono (difensori-centrocampisti-attaccanti): il 6-3-1; il 5-4-1; il 4-5-1; il 3-5-2; il 5-3-2; il 4-4-2; il 3-4-3; il 4-3-3.

Schemi differenti non verranno ritenuti validi.

Lo schieramento adottato deve essere esplicitamente indicato all'atto di consegna della formazione. Nel caso non fosse indicato lo schieramento e ci siano difficoltà di interpretazione poiché i nomi dei giocatori non sono individuabili univocamente, si procederà all'applicazione dello schieramento più difensivista possibile; a tal proposito, il nome del giocatore in dubbio sarà identificato con un giocatore presente in panchina nel seguente ordine: difensore, centrocampista, attaccante.

Possibili esempi:

- e' il caso in cui la formazione viene data con l'inserimento delle iniziali dei giocatori e più giocatori di reparti vicini hanno le stesse iniziali. Per esempio se la squadra A che possiede sia il centrocampista Simeone che il difensore Simic schiera Portiere-Difensore1-Difensore2-Difensore3Sim-...verrà intesa una squadra con 4 difensori poiché verrà preferito Simic a Simeone adottando lo schieramento che prevede il massimo numero di difensori inseribili secondo la formazione consegnata (tenendo conto dell'ordine dei giocatori). Questo vale anche nel caso ci siano omonimie tra giocatori del

centrocampo e dell'attacco e verrà preferito lo schieramento più difensivista possibile.

- la stessa regola si applica anche nel caso in cui compaiano giocatori con lo stesso cognome ma appartenenti a reparti differenti. Per esempio se nella formazione titolate, come pure nella panchina

**Formattato:** Tipo di carattere:(Predefinito) Times New Roman, 12 pt, Colore carattere: Automatico

comparire il nome di Zanetti, verrà inserito nella squadra titolare il giocatore Javier Zanetti, difensore, al posto di Cristiano Zanetti, centrocampista.

**Art. 55 bis** Nel caso in cui siano un Presidente disponga di due giocatori con lo stesso cognome, appartenenti allo stesso ruolo, e nello schieramento non sia precisato quale dei due giocatori si vuole inserire come titolare, verrà preferito l'inserimento del giocatore con voto più basso. Esempio: un Presidente dispone dei giocatori Colucci Leonardo e Colucci Giuseppe; nella formazione schiera il giocatore Colucci titolare senza specificarne il nome o squadra di appartenenza; in questo caso verrà inserito il giocatore col voto più basso tra Colucci Leonardo e Colucci Giuseppe.

**Art. 56** Qualora lo schieramento della formazione non sia compreso tra quelli espressamente indicati dall'art. 52, si procederà alla eliminazione del giocatore (o dei giocatori) con voto più alto tra quelli che sono soggetti alla irregolarità, con la conseguenza che la squadra rimarrà in inferiorità numerica.

**Art. 57** Le formazioni possono essere formate da un numero illimitato di giocatori comunitari ed extracomunitari, in quanto non esistono assolutamente vincoli sulla nazionalità dei giocatori; forme di razzismo o di pregiudizio nei confronti di giocatori di colore vengono puniti con l'allontanamento del Presidente reo e con la squalifica e la radiazione della squadra..

**Art. 58** Le formazioni devono essere rigorosamente consegnate al P.S. nei modi e nei termini previsti nel presente regolamento.

**Art. 58 bis** Modalità di consegna della formazione consentite:

- Telefono (forma orale); - Sms (forma scritta);
- Email (forma consigliata); - Consegna cartacea; - Consegna orale.

Sono vivamente consigliate le forme scritte.

**Art. 59** Solo ed esclusivamente nel caso in cui il P.S. non fossero reperibile, viene ritenuta regolare la formazione consegnata al P.O. Tuttavia, qualora si proponesse tale situazione, il Presidente in oggetto deve motivare, giustificare e provare la irreperibilità del P.S.

**Art. 62** Per prima partita si intende un qualsiasi anticipo di una determinata giornata del regolare Campionato Italiano di Calcio di Serie A.

#### **Art. 60**

Qualora il Presidente di una Società non consegna la propria formazione al P.S. o al P.O. oppure la consegna ad un altro Presidente e non si sia in presenza di quanto previsto dall'art. 56, tale formazione viene ignorata e, ai fini del computo del punteggio ottenuto, viene considerata la formazione della partita precedente.

**Art. 61** Le formazioni devono essere rigorosamente consegnate entro 1 ora dall'inizio della prima partita del regolare Campionato Italiano di Calcio di Serie A.

**Art. 63** Qualora la formazione sia consegnata in ritardo rispetto l'orario ufficiale previsto e sancito negli artt. 61 e 62, ai fini del calcolo del punteggio ottenuto, viene considerata utile la formazione della gara precedente. Si accetta un ritardo massimo di 15 minuti una sola volta all'interno della stagione di Campionato + Coppa Italia, senza incorrere in sanzioni, tranne comunque la penalizzazione in Coppa Fair Play.

**Art. 64** Qualora si verificano le condizioni dell'art. 60 o dell'art. 63 ed il Presidente della Società non abbia ancora consegnato alcuna formazione valida dall'inizio del torneo, si procede alla commina del risultato a tavolino di 0-2 per la squadra rea della irregolarità.

**Art. 65** In caso di gare rinviate o posticipate entro la settimana, ma comunque non oltre la gara seguente, la formazione deve essere regolarmente consegnata secondo quanto previsto dall'art. 61.

**Art. 66** Qualora nella formazione consegnata vi sia la ripetizione dello stesso giocatore per due volte, questo verrà considerato solo in un caso, mentre nell'altro gli subentrerà il primo giocatore dello stesso ruolo compreso nelle liste delle riserve.

**Art. 67** In caso di ripetizione di un giocatore per più di due volte, viene applicato quanto disposto dall'art. 63 per i primi due casi, mentre negli altri verrà assegnato un voto d'ufficio pari a 4.

**Art. 68** La formazione che presenti assenze di giocatori differenti dal portiere, verrà completata con l'ingresso delle relative riserve. A tale scopo, si farà riferimento allo schieramento specificato dal Presidente della Società. Nel caso non esista la specificazione dello schieramento da parte del Presidente della Società, si procede al subentro di un giocatore difensore, nel rispetto della regolarità della formazione secondo quanto previsto dall'art. 55. In caso contrario vi sarà il subentro di un giocatore centrocampista e, in ultimo caso, attaccante.

**Art. 69** La formazione che presenti l'assenza del portiere, verrà completata con l'ingresso della relativa riserva portiere. Nel caso in cui tra le riserve non vi sia la presenza di un portiere, si procede all'assegnazione di un voto d'ufficio pari a 4.

**Art. 70** La consegna di una formazione che annoveri la presenza di un giocatore non in possesso della squadra comporta rappresenta una grave irregolarità. Ai fini del calcolo del punteggio, subentra il primo giocatore in panchina disponibile in quel ruolo. In caso contrario verrà applicato un voto d'ufficio secondo quanto previsto dall'articolo inerente le modalità di calcolo dei risultati. Il risultato omologato rimane il risultato acquisito sul campo; tuttavia alla squadra rea della irregolarità viene comminata una penalizzazione di punti pari a quelli guadagnati sul campo (nel caso di vittoria:

penalizzazione di 3 punti; nel caso di pareggio: penalizzazione di 1 punto; nel caso di sconfitta: 0 punti di penalizzazione). Permane in ogni caso una penalizzazione ai fini della Coppa Fair Play.

**Art. 71** Nel caso in cui il Presidente di una Società intenda riconfermare la squadra della gara precedente, deve obbligatoriamente comunicare la sua intenzione al P.O. o al P.S.; un comportamento diverso viene ritenuta come una mancata consegna e pertanto segue quanto previsto nelle sanzioni.

**Art. 72** Non è consentita la modifica della formazione qualora sia già stata consegnata al P.O. o al P.S.

**Art. 73** Il P.O. ed il P.S. non sono autorizzati a comunicare le formazioni dei due avversari qualora uno di questi non abbia ancora consegnato la propria.

**Art. 74** I Presidenti delle squadre avversarie sono autorizzati a scambiarsi la formazione.

L - DISPOSIZIONI PER IL CALCOLO DEL PUNTEGGIO OTTENUTO E DEL RISULTATO  
DELLE GARE

**Art. 75** Il punteggio ottenuto dalla squadra è formato dalla somma dei voti ottenuti da ciascun giocatore titolare nelle pagelle pubblicate dalla Gazzetta dello Sport il giorno seguente la disputa degli incontri.

Tale valore, sempre secondo le indicazioni fornite dalla Gazzetta dello Sport, subisce inoltre le seguenti variazioni:

- + 3 punti per ogni gol realizzato dai giocatori titolari;
- + 3 punti per ogni rigore non subito dal portiere titolare; -
- 3 punti per ogni rigore sbagliato dai giocatori titolari;
- 2 punti per ogni autorete effettuata dai giocatori titolari; - 1 punto per ogni rete subita dal portiere titolare;
- 1 punto per ogni espulsione comminata ai giocatori titolari;
- 0,5 punti per ogni ammonizione comminata ai giocatori titolari.

**Art. 75 bis** Nel caso di partite effettivamente disputate, ma in cui la Gazzetta dello Sport dimentichi di assegnare un voto ad un giocatore partecipante alla partita (il giudizio di SV o NG è considerato come voto), a tale giocatore viene assegnato un voto d'ufficio pari a 6, il quale subisce le eventuali modifiche come previsto dall'art. 75. Al fine dell'assegnazione del giudizio, è necessario che il giocatore in questione abbia partecipato alla gara per almeno 22 minuti effettivi, escluso il tempo di recupero.

**Art. 75 ter** Nel caso di partite effettivamente disputate, ma in cui la Gazzetta dello Sport commetta degli errori dovuti a mancata o erronea assegnazione dei bonus/malus (di una rete



realizzata, una rete subita, una autorete, una ammonizione, una espulsione), è ammessa la rettifica del risultato sia sulla base della Gazzetta dello Sport (cartacea) rettificativa dei giorni seguenti, sia sulla base del comunicato ufficiale diramato dalla Lega Calcio (al sito [www.lega-calcio.it](http://www.lega-calcio.it)) il giorno seguente la disputa degli incontri di riferimento. In caso di discordanza tra le due fonti fa fede il comunicato diramato dalla Lega Calcio. Tale rettifica potrà essere apportata direttamente dalla LUF, oppure nel caso in cui la LUF non abbia provveduto alla modifica, a seguito di reclamo scritto (via email o cartaceo) inviato alla stessa LUF almeno entro l'inizio del turno di campionato successivo. Decorso tale termine non sono più ammessi ulteriori ricorsi. Il reclamo può essere presentato da qualsiasi parte che si ritenga lesa, iscritta al Campionato LUF in corso di svolgimento.

**Art. 76** Le formazioni disputanti la gara in casa godono del vantaggio del fattore campo, che viene quantificato in + 2 punti sul totale del punteggio realizzato.

**Art. 77** Sulla base del punteggio realizzato, i gol effettivi della squadra vengono così determinati: sotto i 66 punti: 0 gol; da 66 a 71,5 punti: 1 gol; da 72 a 77,5 punti: 2 gol; da 78 a 83,5 punti: 3 gol; da 84 a 89,5 punti: 4 gol; da 90 a 95,5 punti: 5 gol; da 96 a 101,5 punti: 6 gol; e così via.

**Art. 78** Il risultato di una gara si ottiene confrontando i gol effettivi realizzati dalle due squadre avversarie.

**Art. 79** Ogni 10 punti di margine tra le 2 squadre viene assegnato un ulteriore gol di scarto.

**Art. 80** Nel caso in cui dal confronto dei punteggi scaturisca il risultato di parità per 0-0, viene assegnata la vittoria per 1-0 alla formazione che possiede il punteggio più alto, a condizione però che questa abbia un margine superiore di almeno 6 punti.

**Art. 81** Nel caso in cui dal confronto dei punteggi scaturisca il risultato di parità con una o più reti realizzate, viene assegnata la vittoria, con una rete supplementare di scarto, alla squadra che possiede il punteggio più alto, a condizione però che questa abbia un margine superiore di almeno 4 punti.

**Art. 82** Al portiere non giudicato (NG) o senza voto (SV) viene assegnato un voto d'ufficio pari a 6.

**Art. 83** L'autorete realizzata da un portiere viene giudicata come gol subito e appunto come autorete del portiere stesso; tale situazione viene perciò valutata come - 3 punti.

**Art. 84** Il giocatore titolare, di ruolo diverso dal portiere, valutato con NG o SV, viene automaticamente sostituito dal primo giocatore dello stesso ruolo presente nella lista delle riserve; tale sostituto diviene così il nuovo titolare.

Qualora il primo sostituto sia ancora NG o SV, si procede alla sostituzione con il secondo giocatore dello stesso ruolo presente nella lista delle riserve; il procedimento si ripete fino a che non abbia esito positivo.

**Art. 85** Qualora il giocatore titolare, di ruolo diverso dal portiere, valutato con NG o SV, non possa essere sostituito da alcun giocatore con voto effettivo, si procede ad assegnare a tale titolare originario un voto d'ufficio pari a 4.

**Art. 86** Sono consentite al massimo 3 sostituzioni, intese come subentro ai giocatori che non hanno effettivamente giocato (a prescindere dal ruolo, pertanto portiere, difensore, centrocampista ed attaccante) oppure che siano stati giudicati Senza Voto (pertanto in questo caso solamente difensori, centrocampisti ed attaccanti, mentre al portiere Senza Voto viene attribuito un voto d'ufficio pari a 6).

Il numero di subentri pari a 3 è valido a prescindere dal reparto di gioco. Pertanto qualora si verifichi che, all'interno dello stesso reparto di gioco, vi sia la presenza di uno o più giocatori valutati con NG o SV, si procederà al subentro con i giocatori dello stesso ruolo.

In ogni caso, la precedenza delle sostituzioni dipende dall'ordine della panchina, cioè dei 7 giocatori schierati come non titolari.

Pertanto qualora nella formazione degli 11 giocatori, ci fossero 4 giocatori nelle condizioni di essere sostituiti, farà fede l'ordine della panchina, a prescindere dal reparto.

I giocatori che non possono essere sostituiti, dal 4° in poi, saranno valutati come segue: per il primo di questi giocatori si procede all'assegnazione di un voto d'ufficio decrescente secondo questo ordine: 4, 3, 2, 1, 0, -1.

Nel caso in cui il primo giocatore considerato NG o SV non possa essere sostituito da un giocatore con voto effettivo dello stesso reparto, sarà attribuito un voto d'ufficio pari a 4. Per gli altri NG o SV si procede alla assegnazione di un voto d'ufficio decrescente secondo questo ordine: 3, 2, 1, 0, -1, -2.

**Art. 87** Il giocatore autore di una rete o di un'autorete considerato NG o SV rimane non giudicato e pertanto segue quanto previsto dall'art. 84.

**Art. 88** I giocatori in formazione non partecipanti alle gare subiscono lo stesso procedimento dei giocatori NG o SV ( Vedi artt. 84, 85 e 86 ).

**Art. 89** Ai giocatori NG o SV che abbiano percepito una espulsione viene assegnato un voto d'ufficio pari a 4. I giocatori NG o SV che hanno percepito un'ammonizione o che hanno realizzato una rete o una autorete rimangono non giudicati.

**Art. 90** I giocatori NG o SV di reparti differenti non hanno alcun legame relativamente alle sostituzioni.

**Art. 91** Nel caso di posticipo di una gara inferiore alla settimana, ma non oltre la gara seguente il calcolo del punteggio viene congelato fin quando tutte le gare abbiano avuto regolare svolgimento.

**Art. 92** Nel caso di posticipo di una gara superiore la settimana ed oltre la gara seguente, ai giocatori partecipanti a tali gare viene assegnato un voto d'ufficio pari a 6.

**Art. 93** In caso di rinvio di una gara verranno seguite le modalità previste dall'art. 92.

**Art. 94** Nel caso di partite sospese, se la Gazzetta dello Sport assegna i voti ai giocatori scesi in campo, tali voti vengono considerati validi per il calcolo dei punteggi. Se la Gazzetta non presenta i voti, ai giocatori interessati viene assegnato un voto d'ufficio pari a 6.

**Art. 95** Nel caso di partite effettivamente disputate, ma in cui La Gazzetta dello Sport decide di non assegnare i voti ai giocatori per motivazioni particolari (esempio per nebbia), a tali giocatori viene assegnato un voto d'ufficio pari a 6, il quale subisce le eventuali modifiche come previsto dall'art. 75. A tal fine è necessario che la Gazzetta dello Sport abbia pubblicato i tabellini completi dei giocatori che hanno disputato l'incontro (quindi marcatori, ammonizioni, espulsioni, ecc...). In caso contrario non vengono applicati i bonus/malus.

**Art. 96** La formazione delle semifinali di Coppa Italia e delle finali di Coppa Italia, Supercoppa e Champion Shield deve essere composta da :

- nr. 11 giocatori titolari, secondo gli schemi previsti nell'articolo 55; - nr. 7 giocatori riserve;
- nr. 5 giocatori rigoristi ( da scegliersi tra tutti i giocatori della formazione ); - nr. 1 giocatore jolly ( da scegliersi tra tutti i giocatori della formazione ).

**Art. 97** Se dal calcolo del risultato, secondo quanto previsto dagli artt. 77 e 78, al termine degli scontri relativi alle gare di semifinali di Coppa Italia o di finale di Coppa Italia, Supercoppa e Champion Shield dovesse persistere il risultato di parità, si provvede al calcolo di rispettivamente nell'ordine:

- tempi supplementari;
- calci di rigore;
- giocatore jolly.

Le modalità sono elencate negli artt. 98, 99, 100, 101 e 102.

**Art. 98** Il calcolo dei tempi supplementari si ottiene sommando al risultato totale di squadra il voto finale di ciascun giocatore riserva.

Il voto del giocatore riserva non viene considerato valido al fine del calcolo dei tempi supplementari qualora il giocatore riserva sia entrato in sostituzione del giocatore titolare. Il voto non valido equivale a 0 ( zero ) punti. Nel caso di giocatori schierati in panchina, tuttavia non subentrati ai titolari e giudicati SV o NG, non viene assegnato alcun voto d'ufficio.

**Art. 99** Il calcolo dei calci di rigore si ottiene sommando al risultato totale di squadra, dopo i tempi supplementari, il voto finale di ciascun giocatore rigorista.

**Art. 100** Il calcolo del punteggio totale di squadra con l'utilizzo del giocatore jolly si ottiene sommando al risultato totale di squadra, dopo i calci di rigore, il voto finale del giocatore jolly.

**Art. 101** Qualora dopo l'utilizzo del giocatore jolly persista il risultato di parità, per determinare la squadra vincitrice si ricorre al confronto tra i singoli voti totali dei giocatori jolly.

**Art. 102** In caso di ulteriore parità, si procede alla ripetizione della sfida.

#### M - DENOMINAZIONE DELLA SQUADRA

**Art. 103** La scelta della denominazione della Squadra, effettuata dal Presidente della Società, non deve offendere l'etica morale.

**Art. 104** Qualora il Presidente di una Società decida di modificare la denominazione della Squadra in un momento successivo all'affiliazione, dovrà versare una tassa di 2 Euro ( due Euro ). Il nuovo nome assunto dalla Squadra deve rispettare quanto previsto dall'art. 103.

**Art. 105** Denominazioni contrarie a quanto sancito dall'art. 103 non verranno prese in considerazione.

*N - RECLAMI*

**Art. 106** Il Presidente che consideri la propria squadra penalizzata o lesa da un qualsiasi provvedimento oppure non ritenga correttamente interpretato il presente regolamento, potrà presentare alla CGF un reclamo.

**Art. 107** Il reclamo di un Presidente di una Società va preannunciato oralmente entro 48 ore dalla venuta a conoscenza dell'evento soggetto a reclamo e comunque non oltre l'omologazione del torneo. Successivamente tale Presidente ha 7 giorni per far pervenire il reclamo scritto alla CGF.

**Art. 108** La consegna del reclamo al P.S. deve avvenire in forma scritta. E' consentito l'invio di un reclamo in formato elettronico via email.

**Art. 109** Il reclamo deve essere scritto in italiano corretto, non deve superare le 25 righe e non deve ledere la reputazione del Presidente della LUF, del Vice Presidente e di tutti gli altri Presidenti e giocatori avversari.

**Art. 110** La CGF si pronuncerà entro 7 giorni dalla consegna del reclamo sul contenuto dello stesso e prenderà gli opportuni provvedimenti in base all'esito delle analisi.

**Art. 111** La sentenza definitiva della CGF è inderogabile ed inappellabile, perciò il Presidente della Società che abbia sporto reclamo accetta spontaneamente la decisione della CGF, prendendone atto senza ulteriori commenti presenti o futuri.

**Art. 112** Qualora, durante l'azione di reclamo o successivamente dopo la sentenza della CGF, il Presidente della Società che abbia sporto il reclamo tenga un comportamento antisportivo, sleale o maleducato, minacci o leda la reputazione del Presidente della LUF, del Vice Presidente o degli altri Presidenti o giocatori avversari, verrà punito con la commina di 2 punti di penalizzazione sull'attuale Campionato. Qualora tale comportamento prosegua, si provvede alla radiazione del Presidente e alla squalifica a tempo indeterminato della squadra.

**Art. 113** Il Presidente di una società che a seguito della sentenza della CGF decida di ritirare la propria squadra, viene radiato dall'albo della LUF.

#### O - PREMI

**Art. 114** Nel Campionato, i premi vengono assegnati alle squadre posizionate ai primi 3 posti nella classifica finale del Campionato.

**Art. 115** I premi di Campionato vengono così ripartiti:

- 1° Classificato : da definire;
- 2° Classificato : da definire;
- 3° Classificato : da definire;

**Art. 116** Le quote dei premi non sono modificabili.

**Art. 117** Nella Coppa Italia, i premi vengono assegnati alle squadre finaliste i tale competizione.

**Art. 118** I premi di Coppa Italia vengono così ripartiti:

- 1° Classificato : da definire;
- 2° Classificato : da definire;

**Art. 118 bis** I premi della Coppa Intertoto vengono così ripartiti: 1° Classificato : da definire;

**Art. 119** La vittoria nella finale di Supercoppa comporta un premio di Euro 5 ( cinque ).

**Art. 120** La vittoria nella finale di Champion Shield comporta un premio di Euro 5 (cinque).

**Art. 121** La vittoria del Premio Fair Play da diritto ad una vincita di Euro 5 (cinque).

P - SANZIONI

**Art. 122** Le decisioni di carattere sanzionatorio vengono stabilite dalla CGF, la quale si pronuncia nel rispetto del presente regolamento.

**Art. 123** L'eventuale sanzionamento a carico della squadra del Presidente della LUF o del Vice Presidente deve essere votato da almeno uno dei due membri della CGF più una quota pari a 6/8 dei restanti Presidenti.

**Art. 124** In sede di campagna acquisti il Presidente di ogni Società deve rigorosamente rispettare le modalità previste dall'art. 45; pertanto deve rispettare il proprio turno, non deve instaurare rapporti segreti con gli altri Presidenti, non deve fare proposte su carta scritta durante le altre trattative. Il Presidente colpevole delle sopracitate infrazioni subirà un primo richiamo; nel caso questi perseveri nel suo comportamento scorretto gli verrà comminata una penalizzazione di 15 crediti più 1/5 della cauzione.

**Art. 125** Situazioni di insulti, minacce o violenze durante le sedute di mercato vengono punite con la penalizzazione di 25 crediti. Nel caso un Presidente si renda più volte reo di queste gravissime scorrettezze, verrà allontanato dalla sede del Fantamerco, la sua squadra verrà squalificata e la cauzione verrà interamente trattenuta.

**Art. 126** Nel caso due o più Presidenti si rendano colpevoli di alleanze strategiche in sede di mercato, verranno penalizzati con la perdita di 20 crediti più 1/5 della cauzione. Qualora tale situazione si ripeta le squadre dei Presidenti rei verranno penalizzate di 3 punti nell'attuale Campionato.

**Art. 127** La mancata consegna della formazione da parte di un Presidente di una Società comporta un richiamo per negligenza. Una seconda mancanza comporta una sanzione pari a 2/5 della cauzione; la terza inosservanza verrà punita con una penalizzazione di 2 punti sull'attuale Campionato. Nella persistenza di tale comportamento, la CGF provvede a trattenere la residua cauzione ed a comminare la perdita di 3 punti per ogni mancanza.

**Art. 128** La reiterazione del comportamento previsto negli artt. 56-60 viene punita con una sanzione di 20 crediti.

**Art. 129** Tutte le cauzioni trattenute vengono destinate ad un "Fondo Cauzioni", il quale rimane a disposizione della CGF per eventuali spese da sostenere.

Q - DIMISSIONE DEI MEMBRI DELLA CGF



**Art. 130** Qualora il P.S. decida di dimettersi dal proprio incarico, viene sostituito nel suo ruolo dal P.O.; il P.S. restituirà alla LUF, nella piena totalità, l'importo avuto come rimborso spese.

**Art. 131** Nel caso si verifichi quanto esposto dall'art. 105, il Presidente di ogni Società dovrà lasciare 1/5 della propria cauzione al nuovo Presidente.

**Art. 132** Nel caso in cui il P.O. decida di abbandonare il proprio incarico, viene sostituito nel suo ruolo dal P.S.

#### R – ISTITUZIONE DEL RAPPRESENTANTE DI LEGA

**Art. 132 bis** Viene istituita la figura del Rappresentante di Lega LUF (qui di seguito denominato R.L.L.) le cui funzioni sono di seguito elencate:

- funzione consultiva in merito a qualsiasi materia riguardante il Fantacampionato LUF per conto proprio o per conto dei terzi rappresentati;
- presentazione di ricorsi alla CGF per conto delle squadre da esso rappresentate;
- diritto di voto in caso di *empasse* decisionale tra i membri della CGF ;
- diritto di voto nel caso di decisione in merito all'applicazione del regolamento nei casi dubbi.

Il R.L.L. ha l'obbligo di decidere:

- secondo regolamento (in primis);
- in caso la materia in questione non sia trattata dal regolamento, egli giudicherà secondo prassi e secondo buon senso.

Il R.L.L. viene eletto durante ogni Asta di Fantamercato iniziale e resta in carica per tutto il Fantacampionato, incluse le eventuali Coppe disputate durante il Fantacampionato. Il R.L.L. viene eletto a maggioranza assoluta dei presenti alla seduta di Fantamercato. In caso di parità di voti si procederà a votazioni ulteriori finchè la persona votata non raggiungerà il 50% + 1 dei voti dei presenti aventi diritto di voto.

Nel caso di dimissione di tutti i membri della LUF il R.L.L. assume la rappresentanza ordinaria della LUF. Egli procederà durante una riunione successiva a convocare una riunione per la votazione dei nuovi membri della LUF.

### S - REGOLAMENTO DI GIOCO

**Art. 133** Il presente regolamento è caratterizzato dal requisito della rigidità.

Le modifiche sono apportate solamente dalla CGF.

Pertanto per abrogare, modificare o aggiungere un articolo è necessario innanzitutto effettuare una proposta ai membri della CGF. Solo nel caso in cui la proposta sia accettata, si procede all'entrata in vigore della norma.

La nuova norma ha valore dal momento in cui è stata approvata.

**Art. 134** Per quanto non contemplato dal presente regolamento, si farà riferimento alla consuetudine adottata nei precedenti Campionati LUF ed al Buon Senso di tutti.

Lega Ufficiale Fantacalcio Mestre © Copyright 2007

Email: [lufmestre@domeus.it](mailto:lufmestre@domeus.it)  
[www.lufmestre.it](http://www.lufmestre.it)

T - ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO UNICO

**Art. 135** L'iscrizione da parte di una Società al Campionato LUF è subordinata all'accettazione da parte del suo Presidente del presente regolamento.

## U - REGOLAMENTO COPPA FAIR PLAY

### I - PARTECIPANTI

**Art.1** Sono ammessi a partecipare alla Coppa Fair Play le squadre i cui presidenti abbiano regolarizzato la loro iscrizione al Fantacampionato e alla Fantacoppa Italia LUF (affiliazione alla stagione corrente). Questa particolare Coppa premia il Presidente, che ha tenuto un comportamento sportivo, corretto ed educato durante tutta la stagione fantacalcistica, la cui squadra non abbia ottenuto alcun premio al termine della stessa stagione (in denaro o in altre forme).

### II - SQUALIFICHE

**Art. 2** Lo schieramento da parte di un Presidente di un giocatore non presente nella propria rosa viene considerato come una gravissima negligenza. Il Presidente reo di questa irregolarità verrà pertanto squalificato dalla Coppa Fair Play senza alcuna possibilità appello.

### III - ASSEGNAZIONE DI PUNTI PENALITA'

**Art.3** Ai fini della classifica della Coppa Fair Play, che sarà stilata, in via definitiva, al termine della stagione, costituiscono penalità, punite con la sottrazione di un certo numero di punti penalità, i seguenti atti o fatti:

- mancata o ritardata consegna della formazione (anche per le partite di consolazione): -10 pt.; la consegna ritardata è consentita una sola volta, le successive consegne ritardate saranno considerate mancata consegna.
- ogni ulteriore consegna mancata o ritardata sarà punita con una penalità incrementale di 10 punti. Così la prima mancata consegna comporta la perdita di -10 pt. fair play; la seconda mancanza causa la perdita di -20 punti fair play; la terza implica la perdita di -30 punti fair play e così via;
- assenza del presidente di una squadra al mercato di riparazione: -8 punti;
- errori dovuti a negligenza dei presidenti, occorsi durante il calciomercato iniziale o i mercati di riparazione: -4 punti;
- comportamento doloso, volto cioè a danneggiare l'altrui reputazione o il corretto svolgimento della seduta di fantamercato (iniziale o di riparazione): -12 punti.;
- ogni altro atto o fatto non contemplato dal presente regolamento sarà valutato ad insindacabile giudizio della LUF nelle persone del suo Presidente di Sessione e del Presidente Onorario.

#### IV - ASSEGNAZIONE DI PUNTI MERITO

**Art.4** Sono assegnati Punti Merito Fair Play alle squadre partecipanti al Fantacampionato e alla Fantacoppa Italia, che non abbiano vinto nessun premio (in denaro o in altra forma), nella stagione fantacalcistica corrente. Ciò è finalizzato ad incentivare la partecipazione a tutte le partite della stagione, comprese le partite di piazzamento o consolazione. Così i partecipanti del Fantacampionato sono premiati con i seguenti punteggi, secondo i loro piazzamenti finali.

1°, 2° e 3° posto: 0 punti (assegnazione di premi in altra forma);

4° posto: 10 punti;

5° posto: 8 punti;

Lega Ufficiale Fantacalcio Mestre © Copyright 2007

Email: [lufmestre@domeus.it](mailto:lufmestre@domeus.it)  
[www.lufmestre.it](http://www.lufmestre.it)

6° posto: 6 punti;

7° posto: 4 punti; 8°

posto: 2 punti.

Eventuali altri partecipanti: 1 punto.

Sono premiati anche i partecipanti della Coppa Italia con i seguenti punteggi:

1° posto: 0 punti (assegnazione di premi in altra forma);

2° posto: 10 punti;

3° posto: 8 punti;

4° posto: 6 punti;

5° posto: 4 punti;

6° posto: 3 punti;

7° posto: 2 punti; 8°

posto: 1 punti.

Eventuali altri partecipanti: ½ punto.

#### V – CLASSIFICA

**Art. 5** Il vincitore della Coppa Fair Play risulta essere il presidente che ha totalizzato il maggior numero di punti fair play complessivi (in valore assoluto). In caso di parità tra 2 o più partecipanti, il vincitore sarà identificato nel seguente modo: a) minor numero di punti penalità subiti; b) maggior numero di punti merito; c) migliore posizione al termine del Fantacampionato.