



REGOLAMENTO UFFICIALE LEGA AVANZI RICCIONE 1992

Aggiornato con le mozioni votate in data 23/08/2017

REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO

1. Formare una società di calcio acquistando tramite un'asta 3 portieri, 9 difensori, 9 centrocampisti, 7 attaccanti
Calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano di serie A, seguendo l'ordine di ruolo deciso dalla Gazzetta dello Sport (Fantagazzetta.com).
2. Mandare "in campo", giornata dopo giornata, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 28 della "rosa", per disputare le partite previste dal calendario di Lega, tramite un programma di Fantagazzetta.
Oltre ai "titolari" bisognerà schierare anche la panchina (2P-3D-3C-3A)
3. La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato di Lega.

REGOLA 2: MODALITA' DEL GIOCO

1. Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di serie A.
2. La prestazione di un calciatore è data dalla somma del Voto e dei Punti-azione.
* per Voto si intende il voto in pagella assegnato a ciascun calciatore da un quotidiano.
* per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino, rispettivamente calcolati in base alle azioni da gol di cui è stato protagonista ciascun calciatore (ammonizioni, espulsione, gol fatto, gol subito, assist, autogol ecc..)

REGOLA 3: LE SOCIETÀ

Denominazione sociale

1. La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica, viene stabilita dal rispettivo allenatore e deve essere un nome di fantasia;
2. Un allenatore non può adottare un nome già scelto da un altro allenatore.
3. Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo per il campionato in corso.
4. Una squadra può essere ceduta da un allenatore ad un'altra persona non facente parte della lega, con dovuto avviso al presidente di lega; la cessione della squadra può essere eseguita entro il girone di andata del campionato in corso.
5. Le squadre partecipanti sono 10.

Capitale sociale

1. Ciascuna società dispone di un capitale sociale di 300 crediti.
2. Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate alla Regola 12 di questo Regolamento.
3. In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato di 300 crediti per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno.

REGOLA 4: LE COMPETIZIONI

Campionato

1. Il Campionato è regolato secondo il seguente ordinamento: Girone unico di 10 squadre.
2. Il Campionato è disputato con gare di 2 andate e 2 ritorni (totale 36 partite).
3. La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato e acquisisce il titolo di Campione.
4. Le squadre classificate all'ultimo e penultimo posto retrocedono in Serie B. (la retrocessione è virtuale, nel senso che il prossimo anno le due "retrocesse" parteciperanno ancora al campionato di Lega)
5. La prima giornata dovrà disputarsi quando il vero calciomercato di serie A finisce.

Coppa Avanzi

1. La Coppa Avanzi è regolato secondo il seguente ordinamento: due gironi da 5 squadre

3. Le prime due squadre di ogni girone passano in semifinale (incrociate con A/R)
4. La finale (campo neutro) tra le vincenti delle semifinali decreterà il vincitore della Coppa Avanzi

Supercoppa

1. Partita secca (campo neutro) tra la vincente del Campionato e la vincente della Coppa Avanzi.

Pollo Cup

1. Partita secca (campo neutro) tra le ultime due classificate del Campionato. Vince la Pollo Cup chi perde la partita.

REGOLA 5: IL CALENDARIO DEGLI INCONTRI

Nel 1° calciomercato verrà sorteggiata la prima giornata. Poi a cura del Presidente di Lega il relativo calendario, compreso il sorteggio per i gironi di Coppa Avanzi, che verrà trascritto on line su Fantagazzetta.

REGOLA 6: LA CLASSIFICA

1. La classifica stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara perduta.
2. La classifica è automaticamente aggiornata su Fantagazzetta.com

Titolo di campione

La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato e acquisisce il titolo di Campione di Lega.

Al termine del campionato in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra campione in base alla seguente disposizione:

Parità tra due squadre (per Titolo)

In caso di parità di punteggio tra due squadre il titolo di campione di Lega è assegnato considerando:

- * di chi ottiene una fantamedia più alta nell'arco del campionato (punteggio totale).
- * dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- * a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti.
- * a parità di differenza reti, del maggior numero di reti segnate nei suddetti incontri diretti.

Parità tra tre o più squadre (per Titolo)

In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre al termine del campionato si procede preliminarmente alla compilazione della classifica avulsa fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:

- * chi ottiene una fantamedia più alta nell'arco del campionato (punteggio totale).
- * dei punti conseguiti negli incontri diretti;
- * a parità di punti, della differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti.
- * a parità di differenza reti, del maggior numero di reti segnate nei suddetti incontri diretti.

Parità tra tre o più squadre (per Piazzamenti)

Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano in parità si tiene conto, nell'ordine:

- * di chi ottiene una fantamedia più alta nell'arco del campionato (punteggio totale).
- * della differenza fra reti segnate e subite nell'intero Campionato;
- * del maggior numero di reti segnate nell'intero Campionato;
- * degli scontri diretti

REGOLA 7: LA GARA

1. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori scelti da ciascun allenatore tra i 28 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 uguale 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.

REGOLA 8: MODALITA' DI CALCOLO

1. L'esito, cioè il Risultato Finale della gara, verrà calcolato dal programma on line "FANTAGAZZETTA". Automaticamente il programma aggiornerà risultati e classifiche.

2. La modalità o procedure di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara, cioè il numero di reti segnate è divisa in quattro fasi distinte:

- * calcolo del Totale Calciatore per ciascun calciatore;
- * calcolo del Totale Squadra per ciascuna squadra;
- * assegnazione del Fattore campo;
- * confronto dei Totali squadra.

Calcolo del Totale Calciatore

1. Il Totale Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto e dei Punti azione.
2. Per Voto si intende il voto in pagella assegnato a un giocatore dal Quotidiano Ufficiale (Q.U.).
3. Per Punti azione si intende la somma algebrica dei Punti gol e dei Punti cartellini.
4. I punti gol sono assegnati a un calciatore che segna, subisce, manca o evita un gol durante una partita. I Punti gol sono stabiliti nella seguente misura:
 - * +3 punti per ogni gol realizzato;
 - * +3 punti per ogni rigore parato;
 - * -2 punti per ogni autogol;
 - * -3 punti per un rigore sbagliato;
 - * -1 punto per ciascun gol subito;
5. I punti cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di Serie A. I Punti cartellino sono stabiliti nella seguente misura:
 - * - 0,5 per un'ammonizione;
 - * - 1 punto per un'espulsione.

Casi particolari

1. Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato dal Q.U., cioè termini la gara senza voto, gli verrà assegnato come voto d'ufficio un 4, da cui bisognerà sottrarre -1 per espulsione.
2. Nel caso un calciatore segni una rete, sbagli un rigore, metta a segno un'autorete, pari un rigore o subisca una rete (se il calciatore gioca come portiere), prima di poter essere giudicato dal Q.U., cioè termini la gara senza voto, gli verrà assegnato come voto d'ufficio un 6, al quale bisognerà aggiungere o sottrarre i punti relativi all'eventuale rete realizzata, rigore sbagliato, ecc.
3. Nel caso che un portiere venga giudicato s.v. cioè senza voto, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere.
4. Nel caso che un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. e non ci siano le condizioni spiegate nel punto 2, verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, da un calciatore del suo stesso ruolo presente tra quelli in panchina. Altrimenti il voto del calciatore sarà uguale a zero e la squadra giocherà in inferiorità numerica.
5. Nel caso di un 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. Ovviamente, si considera sbagliato se la respinta viene presa da un compagno che ribatte la palla in rete. In entrambi i casi il calciatore che ha battuto il rigore avrà una penalizzazione di -3 per il rigore sbagliato e un bonus di +3 nel caso sia lui a ribattere la respinta in rete (quindi in totale $-3+3=0$).
6. Nel caso in cui un calciatore non portiere giochi alcuni minuti di gioco in porta (nelle partite reali, in sostituzione di un portiere espulso o infortunato, non sostituibile avendo già fatto i tre cambi), il giocatore diventa un portiere, che quindi potrà subire un gol (-1), parare un rigore (+3), ecc., così come un portiere potrà segnare un gol (+3), sbagliare un rigore (-3), ecc.
- 6.Bis Dall'edizione 2013/14 è stato introdotto un punto (+1) per il giocatore che fornisce l'assist.
7. Il Q.U. è LA GAZZETTA DELLO SPORT (www.fantagazzetta.com).

Calcolo del Totale Squadra

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

Fattore Campo

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

Confronto dei Totali Squadra

1. 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. Tale tabella consente di equiparare il Totale Squadra di ciascuna squadra a un certo numero di gol, così da ottenere un Risultato Finale che simuli il risultato di una vera partita di calcio.

Tabella di Conversione

1. La Tabella di Conversione trasforma ciascun Totale Squadra 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 squadra ottenuto da ciascuna squadra, in base alla tabella sottostante.

- * Meno di 66 punti 0 gol
- * Da 66 a 71,999 punti 1 gol
- * Da 72 a 77,999 punti 2 gol
- * Da 78 a 83,999 punti 3 gol
- * Da 84 a 89,999 punti 4 gol
- * Da 90 a 95,999 punti 5 gol

*Tabella di Conversione Supplementari (solo in Coppa Avanzi, Supercoppa, Pollo Cup o spareggio)
Voti totali di 1 Difensore - 1 Centrocampista - 1 Attaccante (che non siano già subentrati e in ordine)*

- * Meno di 20 punti 0 gol
- * Da 20 a 23,999 punti 1 gol
- * Da 24 a 27,999 punti 2 gol
- * Da 28 a 31,999 punti 3 gol

Rigori (solo in Coppa Avanzi, Supercoppa, Pollo Cup o spareggio)

Quando anche dopo i supplementari non c'è una squadra vincente, si tireranno 11 calci di rigore (dagli 11 giocatori schierati), se la parità persiste si terrà conto della somma totale.

Integrazioni alla Tabella di Conversione

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

- * quando il confronto tra i due Totali Squadra dà come Risultato Finale un pareggio, e nel caso che i Totali Squadra di entrambe le squadre siano di 66 o più punti, si assegna un (1) ulteriore gol, quindi la vittoria, alla squadra col maggior Totale Squadra se la differenza tra i due Totali Squadra è di 4 o più punti;
- * quando entrambe le squadre totalizzano meno di 66 punti non verrà presa in considerazione la differenza di 4 o più punti tra i due Totali Squadra;
- * quando una sola squadra totalizza meno di 60 punti si assegna un (1) gol all'altra squadra se la differenza tra i due Totali Squadra è di 6 o più punti;
- * quando la differenza tra i due Totali Squadra è di 10 o più punti si assegna un (1) ulteriore gol alla squadra col maggior Totale Squadra, questo se almeno una delle due squadre ottiene un Totale Squadra uguale o superiore a 60; quindi se entrambe totalizzano meno di 60 punti la partita avrà come Risultato Finale 0-0.

REGOLA 9: LA ROSA

1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 28 calciatori scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato di Serie A. Lista Fantagazzetta.

3. La rosa deve obbligatoriamente essere composta in numero e ruolo dai seguenti calciatori:

- * 3 portieri (terzo portiere acquistato a crediti 0) Non sono ammessi 3 portieri di 3 squadre diverse
- * 9 difensori
- * 9 centrocampisti
- * 7 attaccanti

REGOLA 10: LA FORMAZIONE

1. La gara sarà giocata da due formazioni, ciascuna di 11 calciatori, più 11 calciatori in panchina.

2. Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni:

- * ciascuna formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 a un massimo di 6 difensori e da un massimo di 3 attaccanti.

In ogni caso, ci dovrà sempre essere almeno un calciatore per ciascuno dei quattro ruoli fondamentali.

- * In base alle disposizioni di cui sopra le formazioni possono essere schierate solamente nei seguenti moduli:

4 3 3
5 2 3
4 4 2
5 3 2
4 5 1
5 4 1
6 3 1
3 4 3
3 5 2
3 6 1

Non sono consentiti altri schieramenti oltre a quelli sopracitati.

Comunicazione della formazione

Prima dell'inizio della gara, entro la scadenza fissata dal Regolamento della propria Lega (di solito 10 min. prima dell'inizio della gara reale) ed inviarla tramite il programma di Fantagazzetta.com.

Mancata comunicazione della formazione

1. Nel caso che un allenatore non comunichi né al suo avversario né a nessun altro allenatore della Lega la formazione entro la scadenza stabilita, e questo accada per la prima volta nell'intera stagione, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana precedente.

Errori nella comunicazione della formazione

1. Non è più possibile incorrere in errori con il programma di invio formazioni.

REGOLA 11: RISERVE E SOSTITUZIONI

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

disposizioni:

* una squadra non può utilizzare in ogni gara più di tre calciatori di riserva che verranno scelti tra gli 11 calciatori in panchina (2 portieri, 3 difensori, 3 centrocampisti, 3 attaccanti).

Se si ha la necessità di sostituire più di 3 giocatori, le sostituzioni in ordine di entrata saranno le seguenti: entrerà in ogni caso per primo il portiere, altrimenti il primo difensore disponibile come numero di maglia, il primo centrocampista disponibile come numero di maglia, il primo attaccante disponibile come numero di maglia.

Per esempio, se tutti i giocatori in panchina sono disponibili l'ordine di scelta per le sostituzioni sarà il seguente:

P-D-C-A-D-C-A-D-C-A

Il quarto giocatore da sostituire prenderà zero così come i successivi, e la squadra giocherà in inferiorità numerica.

* i calciatori di riserva possono sostituire soltanto i calciatori senza voto (escluso il portiere);

* i calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo;

* i calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso i calciatori espulsi.

2. Nel caso che anche il calciatore di riserva per un dato ruolo non fosse sceso in campo nella realtà o fosse stato sostituito prima di poter essere giudicato, verrà assegnato un Totale-Calciatore uguale a zero e la squadra giocherà in inferiorità numerica.

3. Nel caso una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere, verrà assegnato un Totale-Calciatore uguale a zero e la squadra giocherà in inferiorità numerica.

REGOLA 12: IL CALCIOMERCATO INIZIALE

Dall'edizione 2018/19 si anticiperà l'inizio di campionato in concomitanza al campionato reale (per non farsi influenzare al mercato dalle prime 2 giornate di campionato)

Preliminari

1. Alle operazioni di calciomercato devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega.

2. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece.

Tale rappresentante dovrà essere una persona estranea alla Lega e non potrà essere un altro allenatore.

3. Se un allenatore non potrà essere presente, ne potrà mandare un rappresentante dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo le scelte effettuate dagli allenatori delle altre squadre.

4. Il presidente di lega fisserà le date e gli orari dei TRE calciomercati annuali:

- Iniziale (dopo che finisce mercato reale di serie A)

- Riparazione (dopo 9 giornate)

- Gennaio (dopo che finisce mercato reale di serie A)

5. E' compito del Presidente di lega stabilire la data del calciomercato, previa consultazione con gli altri allenatori (tramite whats up - chat della Lega) così da trovare il giorno che vada bene a tutti.

Svolgimento del calciomercato

1. Il calciomercato si svolge sottoforma di asta.

2. Ciascuna squadra deve acquistare 28 calciatori a un costo totale non superiore a 300 crediti.

Una squadra non è obbligata a spendere tutti i crediti a sua disposizione, ma non dovrà mai essere in negativo con i crediti totali. L'ordine con cui prende forma il calciomercato è il seguente:

A) Svincolo giocatori inutilizzabili (andati in B o all'estero, oppure tagliati nonostante siano ancora in serie A).

Questa operazione dovrà avvenire in busta chiusa e con un ordinamento deciso all'inizio della seduta.

B) Recupero della metà dei crediti con cui i giocatori svincolati erano quotati, tranne per quelli ancora in serie A (dove eventualmente un altro allenatore può acquistarlo tramite asta).

C) Chiamata dei giocatori liberi tramite asta.

D) Eventuali scambi tra Presidenti.

3. L'ordine con il quale gli allenatori nominano i calciatori da tesserare è stabilito seguendo l'ordine di classifica delle squadre ottenuto nella stagione precedente; inizierà l'ultima classificata.

4. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.

5. Il primo allenatore a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta.

Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno dell'offerta minima consentita.

L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta. Quando un presidente esce dall'asta per un giocatore, non vi può più rientrare.

6. Tale procedura viene ripetuta finché tutti gli allenatori non avranno una rosa di 28 calciatori .

7. Un calciatore tesserato da un allenatore è vincolato alla squadra che l'ha acquistato e viene ritirato dal mercato, cioè non può essere acquistato da nessun altro allenatore.

8. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare.

9. Nessun allenatore può partecipare all'asta per un calciatore di un ruolo già coperto.

10. Il terzo portiere di ogni squadra verrà acquistato a costo zero, e dovrà essere il portiere di riserva di uno dei due portieri già acquistati (nel caso in cui una squadra acquisti già un portiere titolare e la sua riserva, il terzo portiere sarà il secondo dei due già acquistati).

11. Il famoso "calderone" ovvero ripartire da zero con tutti i giocatori acquistabili, verrà effettuato ogni 3 anni.

La stagione in cui si azzereranno le rose sarà la 2018/19

Calciomercato di riparazione e di gennaio.

Durante una stagione si svolgeranno due Calciomercato dopo il calciomercato iniziale.

1. Ciascun allenatore potrà utilizzare per gli eventuali acquisti al Calciomercato autunnale tutto o in parte il capitale rimastogli. Il totale dei crediti spesi per gli acquisti al Calciomercato pre-campionato e al Calciomercato autunnale non potrà comunque superare il totale di 300 crediti.
2. Il Calciomercato autunnale si svolge sotto forma d'asta secondo le disposizioni della Regola 12, con esclusione dei punti 2,6,9, che vengono sostituiti, solo ed esclusivamente per il Calciomercato riparazione/gennaio, coi seguenti punti:
 - * Ciascuna squadra potrà acquistare durante il secondo calciomercato autunnale, fermo restando che al termine del Calciomercato autunnale la sua rosa non dovrà mai superare i 28 elementi, divisi in numero e ruoli secondo le disposizioni indicate al punto 2 della Regola 10.
3. I calciatori sostituiti dai nuovi acquisti saranno liberi da contratto e quindi immediatamente tesserabili durante lo stesso Calciomercato autunnale, da qualunque squadra.
4. Nel calciomercato di riparazione sarà possibile effettuare degli scambi di calciatori fra le squadre.

REGOLA 13: QUOTIDIANO UFFICIALE "La Gazzetta dello Sport" – sito www.fantagazzetta.com (redazione ITALIA)

* I voti in pagella e il tabellino della partita - ovvero marcatori, ammonizioni e espulsioni - pubblicati dal Q.U. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.

* Il Q.U. è l'unico e insindacabile riferimento ufficiale di ciascuna Lega.

Problemi e contrattempi

Essendo il gioco legato ai voti del Q.U., può succedere che una data settimana, per varie ragioni, sia impossibile calcolare il Risultato Finale delle partite.

Qui di seguito sono riportati i modi per ovviare a tali eventualità:

1. In caso di sciopero dei quotidiani il lunedì dopo una giornata di campionato, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i voti vengano riportati nell'edizione del martedì. Nell'eventualità che il martedì i Q.U. non escano o non pubblichino i voti, si calcolerà l'esito della partita sulla base dei voti assegnati dal Corriere dello Sport-Stadio (organo di riserva).
2. Se per una qualunque ragione non è possibile reperire i voti di una o più giornate, le partite interessate verranno recuperate al termine del Campionato di Lega, sfruttando le partite del campionato di Serie A ancora disponibili.
3. Se per una qualunque ragione non è possibile recuperare una o più partite, verrà assegnato 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) in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino sulla base dei soli Punti-gol.

REGOLA 14: PARTITE SOSPESE E POSTICIPATE

1. In caso di una o più partite del campionato di serie A vengano sospese per una qualunque ragione e di conseguenza il Q.U. non pubblichi i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:
2. Le disposizioni relative alla partita sospesa non verranno prese in considerazione nel caso la partita sia rinviata al lunedì dopo la domenica di campionato in questione.
In un caso del genere, si applicano solo e soltanto le disposizioni e regole valide per una partita "normale".
3. 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 recupero si dovrà attendere che la partita venga recuperata.
 - * se per una qualunque ragione uno o più calciatori schierati in formazione da un allenatore non scenderanno in campo nella partita di recupero, impedendo a tale allenatore di schierare una formazione completa di 11 calciatori, i calciatori assenti" verranno sostituiti dalle riserve.
- Comunque, se anche una sola partita non possa essere calcolata senza aspettare il recupero della partita sospesa o posticipata, si attenderà anche per quelle partite per le quali il risultato poteva essere calcolato tramite le sostituzioni.
4. Nel caso che una partita, per una qualunque ragione, venga giocata in subjudice e quindi decisa a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della partita dei voti assegnati dal Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.

REGOLA 15: RICORSI

Qualsiasi tipo di ricorso dovrà essere trasmesso via e-mail entro 24 ore dalla pubblicazione in internet dei risultati, al Presidente di Lega che trarrà le dovute soluzioni.

REGOLA 16: ORDINAMENTO DELLA LEGA

1. Ciascuna Lega è gestita da due figure principali:

* PRESIDENTE (Paolo Massarente) E VICE PRESIDENTE (Giuseppe Falconi)

- organizzare i vari calciomercati;

- gestire le comunicazioni delle conferme dei calciatori ad inizio stagione;
 - essere il punto di riferimento per qualsiasi argomento riguardante la Lega.
 - organizzare e stampare i calendari e tutta la modulistica necessaria;
 - archiviare i risultati e aggiornare le classifiche settimanali;
 - tenere aggiornati i contenuti del sito Web;
 - riscuotere le quote d'iscrizione;
 - dirimere le "diatribe" regolamentari e trovare soluzioni giuste e democratiche;
 - acquistare i premi e organizzare il Gran Galà di fine stagione.
2. Le modifiche alle regole (mozioni) sono stabilite in una riunione di Lega con voto a maggioranza semplice. Le Mozioni vanno presentate prima della Cena di gala al Presidente che le esporrà e dopo valutazione (se ammissibili) le metterà in votazione a tutti i Presidenti. Una mozione passa se arriva a 6 voti favorevoli. Se sussiste la parità ovvero 5 a 5 la mozione viene respinta.
3. Le riunioni ufficiali di Lega sono tre:
- * Calciomercato da svolgersi non prima della fine del mercato vero e Assemblea di Lega pre-Campionato;
 - * Primo Calciomercato di riparazione dopo 9 giornate.
 - * Secondo Calciomercato autunnale (a Gennaio quando finisce il mercato vero)
 - * Galà e Assemblea di Lega post-Campionato con votazione Mozioni presentate dai Presidenti per modificare-migliorare il gioco.

REGOLA 16BIS: LACUNE REGOLAMENTARI

Per tutti i casi non contemplati nel regolamento, si farà fede al regolamento di Fantagazzetta con supervisione del Presidente di Lega.

REGOLA 17: QUOTA ANNUALE E PREMI

In base alle disposizioni del consiglio, ogni squadra dovrà pagare una quota annuale di Euro 120,00 da corrispondere al VINCITORE alla cena di gala. Il premio totale (escluse le spese per sito internet e coppe/targhe) servirà al campione per "offrire" una cena a tutte le società, che potranno portare max. 2 persone alla cena di gala da effettuarsi entro il 15 luglio.

Eventuali ospiti in più contribuiscono di tasca loro. I nuovi entrati con nuove squadre contribuiranno con una quota di euro 50.

Chi si aggiudica la Coppa Avanzi non pagherà la quota.

Dall'edizione 2015/16 i premi verranno così suddivisi:

1° classificato 80% del monte totale – 2° classificato 20% del monte totale

La cena di gala verrà pagata per l'80% dal vincitore e dal restante 20% dal 2° classificato.

Dall'edizione 2017/18 la Vincitrice della Coppa Avanzi vincerà 100 euro (da defalcare dal montepremi totale)

REGOLA 18: COPPE E PREMI

Verranno premiate le vincitrici di:

> CAMPIONATO

> COPPA AVANZI

La coppa del Campionato rimarrà alla squadra che vincerà 5 campionati. Le targhe rimangono ai vincitori.

REGOLA 19: SANZIONI PECUNIARIE

Le società verranno multate con euro 10,00 se:

> non prendono parte al calciomercato,

> non inviano la formazione per la giornata corrente,

> non partecipano alla cena di gala,

REGOLA 20: PAGINA "mi piace" FACEBOOK

Dall'anno 2012/13 la Lega Avanzi Riccione 1992 "sbarca" su Facebook.

Bisogna cercare di fare crescere la pagina espandendo la nostra fama tra i nostri contatti.

REGOLA 21: FANTACOPPE

La nostra Lega partecipa alle fantacoppe: www.fantacoppe.net una sorta di mega torneo tra le leghe di tutta Italia. Dall'edizione 2011/12 il sito fantacoppe.net si trasferisce qui: <http://fantacoppe2010.altervista.org/>

Iscrizione Gratuita. Si chiede serietà nel comunicare le formazioni.

Dall'edizione 2016 le Fantacoppe "migrano" nel sito Fantacoppe.it

REV. 23 AGOSTO 2017