

# FEDERAZIONE AMICI DELLA B PUTIGNANO (FABP) VI° CAMPIONATO 2020-2021

## REGOLAMENTO UFFICIALE

### 1) Norme Fondamentali

- 1.1 Il presente regolamento è un codice di norme che esprime le peculiarità dei campionati della Federazione Amici della B Putignano (di seguito chiamata FABP), dando per acquisiti i principi basilari del gioco “Fantacalcio”;
- 1.2 Il giornale ufficiale è la “Gazzetta dello Sport”;
- 1.3 I ruoli dei fantagiocatori sono quelli stabiliti, di anno in anno, dal sito “Transfermarkt”, quindi se alla data dell’asta iniziale sono presenti le rose del sito Transfermarkt si useranno le suddette, altrimenti verranno utilizzate quelle di Magic B e in ultimo quelle del sito della GazzettadelloSport.it;
- 1.4 Il coordinatore della FABP è Domenico Delfine; il Tesoriere è Giacomo Mangini.
- 1.5 Al Campionato di serie B prendono parte 10 società. Il campionato è svolto in 4 gironi per un periodo di 36 giornate, con 2 andate e 2 ritorni con rispettivo fattore campo;
- 1.6 La quota di iscrizione al campionato ammonta a €30. Il costo di ogni squadra include la quota di iscrizione ed è saldato in tre rate pari al 33% ciascuna; ogni rata deve essere versata alla data del mercato di riparazione, ovvero dopo la 9-18-27, la squadra che non effettua il saldo della rata non potrà partecipare al mercato.
- 1.7 La vittoria vale due punti; il pareggio vale un punto e la sconfitta zero punti.
- 1.8 Il valore intrinseco dei portieri è uguale a quello degli attaccanti.
- 1.9 La rosa di ciascuna squadra è composta da 25 giocatori: 3 portieri (tesserati al momento dell’acquisto, per non più di due squadre del campionato reale di serie B, (si procederà all’acquisto di n°2 portieri di n°2 squadre diverse e in conclusione si completerà il ruolo con un secondo portiere), 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti.
- 1.10 L’asta iniziale avrà luogo **Giovedì 24 Settembre 2020 ovvero prima della prima giornata**, presso Dimora Delfine in Pozzo Serralto n°115 e sarà effettuata con il metodo delle “buste chiuse” ovvero i giocatori verranno scritti in busta chiusa e solo nel caso in cui più di una squadra scriva il nome del giocatore quest’ultimo sarà battuto all’asta dalle squadre pretendenti all’acquisto, altrimenti il giocatore viene assegnato “a parametro”; All’asta iniziale non sono ammessi “passo” da nessuna società.
- 1.11 Per determinare la classifica finale del campionato, a parità di punteggio si considera: a) maggior numero di goal realizzati; b) classifica avulsa (fra tre o più squadre) /scontri diretti (fra due squadre). Nel caso in cui si considera la classifica avulsa, a parità di punti, vale: a) maggior numero di goal realizzati; b) spareggio (se è possibile disputarlo); c) sorteggio.
- 1.12 Fasce punteggi: 66;72;78;84;90;96;100;104;108....

**1.13** I Fantagiocatori che, al termine del campionato, possono essere opzionati dalla società per il campionato successivo:

primo classificato	3 giocatori max 2 attaccanti
secondo	3 giocatori max 2 attaccanti
terzo	3 giocatori max 2 attaccanti
quarto	3 giocatori max 1 attaccante
quinto	3 giocatori max 1 attaccante
sesto	3 giocatori max 1 attaccante
settimo	2 giocatori max 1 attaccante
ottavo	2 giocatori max 1 attaccante
nono	2 giocatori max 1 attaccante
decimo	2 giocatori max 1 attaccante

**1.14** Ripartizione in percentuale del montepremi: 30-24-18-12-6-4-3-2-1-0

**1.15** Il coordinatore e il tesoriere, di comune accordo, possono impedire la partecipazione al campionato ad una società, se in ciò ravvisano il rischio della formazione di monopoli o oligopoli. Non possono, tuttavia impedire che la stessa società ceda a terzi i propri diritti di partecipazione, purché terzi risulti palesemente esente dal rischio suddetto.

**1.16** I titolari di società, per essere tali, devono essere fisicamente presenti al mercato iniziale.

**1.17** Tutte le mansioni di un Presidente possono essere svolte dall'Amministratore Delegato (eccetto la partecipazione al mercato iniziale). L'AD non può essere presidente o componente di un'altra società.

**1.18** Tasse per scambi di fantacalciatori: difensori 1€; centrocampisti 2€; portieri e attaccanti 3€.

**1.19** Quote minime di ingaggio (o spesa detta "a parametro"): difensori 1€; centrocampisti 2€; portieri e attaccanti 3€.

## **2) Organizzazione**

**2.1** Il tesoriere comunica alle società la quota annuale per la sede (gratis quest'anno).

**2.2** La raccolta delle formazioni, il conteggio dei punti, l'accertamento dei risultati spettano al coordinatore, che deve garantire la massima trasparenza e sollecitudine nell'espletamento di tali compiti, per agevolare la trasparenza verrà creato un gruppo Whatsapp con tutti i partecipanti sul quale verranno inserite le formazioni di tutti, le foto dei moduli con tutte le formazioni e i risultati, parallelamente verrà creata una mailing list dei partecipanti anche questa utilizzabile per comunicazioni, formazioni e risultati in alternativa al whatsapp.

- 2.3** L'orario di presentazione delle formazioni del sabato (o della domenica) è stabilito entro le 12.30 di tutti i giorni effettivi di gara, mentre per gli anticipi e i turni infrasettimanali si potranno inviare le formazioni entro DUE ore prima dell'inizio della prima gara in programma, sarà compito dunque del coordinatore, pubblicare (con una mail o sul gruppo Whatsapp a tutti i partecipanti) tutte le formazioni. Per la stagione 2019-20 vista la presenza di 4-5 partite tra domenica e lunedì, fermo restando la consegna completa della formazione entro gli orari stabiliti sopra, si potrà agire la domenica entro le 12.30 (oppure entro le 10.30 se vi è anticipo alle 12.30) per modificare la formazione agendo sui fantagiocatori che devono ancora scendere in campo, mentre i fantagiocatori che hanno preso voto non possono essere spostati.
- 2.4** Per la stagione 2020/2021 la sede sarà individuata nel corso dell'anno, a patto che non vi si fumi.

### **3) Le Formazioni**

- 3.1** In formazione si possono schierare minimo tre difensori, minimo tre centrocampisti, massimo tre attaccanti e minimo un attaccante; in panchina, minimo un giocatore per ruolo di cui minimo un difensore, massimo due attaccanti e massimo un portiere (non è possibile schierare due portieri in panchina);
- 3.2** In panchina è obbligatorio schierare il secondo portiere, in sua assenza (come pure in assenza del difensore), si lascia lo spazio vuoto.
- 3.3** La panchina è composta da sette giocatori di cui massimo un portiere.
- 3.4** Si possono effettuare al massimo tre sostituzioni, compreso il portiere.
- 3.5** Una squadra priva di entrambi i portieri (cioè con entrambi i portieri senza voto) può beneficiare di un "bonus" di tre punti. Se si usufruisce di tali "bonus", si rinuncia ad effettuare la terza sostituzione.
- 3.6** La procedura esposta nel precedente articolo è adottata anche nel caso in cui l'unico portiere effettivamente entrato in campo abbandoni la partita durante il primo tempo e venga valutato con "s.v.". Se l'abbandono della partita da parte del portiere si concretizza durante l'intervallo, la regola non si applica e al "senza voto" corrisponde il "6 politico".
- 3.7** Tutti i presidenti di società possono (ma non ne sono obbligati) intervenire (entro mezz'ora oltre i limiti d'orario stabiliti) per correggere eventuali errori di compilazione presenti nelle altrui formazioni. Per errori si intende:
- lo schieramento di giocatori non convocati;
  - il mancato rispetto delle limitazioni imposte dai ruoli;
  - lo schieramento di giocatori squalificati o inesistenti.
- 3.8** Conseguenza di errori oggettivi non corretti da alcuno:
- a) "più di sette giocatori in panchina": eccedenti depennati a discrezione dell'avversario, oppure dopo l'inizio delle partite si eliminerà quello col voto, compreso di bonus e malus, maggiore
  - b) "meno di 3 difensori" (in formazione con 11 titolari): si depenna dalla lista del trasgressore tanti centrocampisti o attaccanti titolari quanti sono i difensori mancanti sempre partendo da quelli col voto complessivo maggiore e via via a scendere come voto; il trasgressore può sostituirli con difensori eventualmente presenti in panchina conteggiando le sostituzioni dalle 3 di partenza; in assenza di difensori in panchina, i difensori titolari rimangono meno di 4 e i

centrocampisti o attaccanti depennati determinano degli spazi vuoti o incolmabili.

- c) “meno di 3 difensori” (in formazione con meno di 11 titolari): si inseriscono, tra i titolari, tanti difensori eventualmente presenti in panchina quanti ne occorrono per ripristinare il numero minimo di 3 difensori partendo da quello col voto peggiore (sv conta come voto peggiore), arrestandosi, ovviamente, allorché si raggiunge la quota complessiva di 11 titolari. Esempio : PDDCCCCAAA: si segue la procedura c) e poi la b);
- d) “squalificati o inesistenti”: 0 punti
- e) “meno di 11 titolari” (con difensori in regola): si inserisce, tra i titolari, tanti difensori, centrocampisti o attaccanti presenti in panchina quanti ne occorrono per raggiungere la quota di 11 titolari, partendo da quello col voto peggiore e conteggiando le sostituzioni.
- f) “omissione di portiere titolare”: se si omette di indicare in formazione il portiere titolare e in panchina è presente un altro portiere che ha conseguito votazione, si procede a regolare e obbligatoria sostituzione, qualunque sia il voto del subentrante;
- g) “più di 3 attaccanti titolari”: si depenna il numero di attaccanti titolari eccedenti ed al trasgressore è consentito colmare gli spazi vuoti con un corrispondente numero di difensori presenti in panchina (sempre partendo da quello col voto peggiore); in assenza di difensori in panchina gli spazi vuoti restano incolmabili;
- h) “più di due attaccanti in panchina”: si depenna il numero di attaccanti in panchina, partendo da quello col voto complessivo migliore, eccedenti senza che vengano colmati gli spazi vuoti;
- i) “più di 11 titolari” eccedenti depennati partendo da quello col voto complessivo maggiore mantenendo i moduli di gioco previsti dal regolamento;
- j) “nessun attaccante titolare” (in formazione con 11 titolari): si depenna un centrocampista titolare (o un difensore titolare, ma solo se non di trasgredisce alla regola del numero minimo di difensori da schierare in formazione) sempre partendo da quello col voto complessivo migliore e lo sostituisce con un attaccante presente in panchina avente il voto complessivo peggiore e in assenza di attaccanti in panchina lo spazio vuoto è incolmabile;
- k) “nessun attaccante titolare” (con meno di 11 titolari in formazione): si prende l’attaccante dalla panchina con il voto complessivo peggiore che occupi lo spazio vuoto di competenza; in assenza dell’attaccante in panchina rimane lo spazio vuoto;

**3.9** L’assenza di portiere o difensori, in una panchina composta da 7 giocatori, comporta la determinazione coatta di spazi vuoti ed il conseguente depennamento di giocatori in panchina, si depenna a partire dal giocatore col voto complessivo migliore e via via a decrescere;

**3.10** Il giocatore depennato o sostituito porta via con se bonus e penalità. Il giocatore depennato viene definitivamente eliminato, sia dall’undici titolare, sia dalla panchina.

**3.11** Il coordinatore che corregge il trasgressore, non può, all’atto di ciò trasgredire le limitazioni imposte dal regolamento.

- 3.12** Ogni volta che nel corso delle suddette procedure di sanzione di errori oggettivi, un fantagiocatore, dalla panchina, viene spostato nei titolari, si da luogo ad una sostituzione.
- 3.13** Se una società non presenta la propria formazione, ha facoltà di compilarla un presidente eletto fra (e da) tutti gli altri presidenti in sede alla scadenza dell'orario di consegna.
- 3.14** La comunicazione dei cosiddetti "anticipi" (fantagiocatori che militano in squadre impegnate in partite anticipate al sabato o a qualsiasi altro giorno che precede quello in cui si disputa la maggior parte delle partite di giornata) può essere effettuata al massimo entro DUE ore prima del giorno di effettuazione delle gare anticipate. Per gli anticipi del sabato si accettano le formazioni entro le 12.30 il tutto tramite mezzo telematico ovvero in ordine di priorità whatsapp, mailing list, sms al coordinatore e all'avversario (si ribadisce che è possibile ricorrere all'sms solo in caso di indisponibilità delle prime due soluzioni).
- 3.15** In caso di mancata presentazione della formazione (ed in assenza di interventi correttivi di altri presidenti) si fa ricorso alla formazione consegnata nella precedente giornata di campionato, senza apportarvi variazioni.
- 3.16** Nel caso in cui un Presidente sia impossibilitato a consegnare la formazione entro le ore 12.30, può ricorrere allo strumento telefonico comunicando le formazioni al responsabile pro tempore e all'avversario sempre entro le ore 12.30.
- 3.17** In caso di mancata consegna di "anticipi", questi se presenti nella formazione consegnata nella giornata precedente, vengono recuperati in maniera prescrittiva (cioè, anche se non scendono in campo nella giornata in questione).
- 3.18** La società che non schiera la formazione (anche se questa viene stilata d'ufficio da altri Presidenti) è multata per l'ammontare di €5. Dopo la 3° infrazione, la multa è elevata a €15. Tali multe vengono comminate dal coordinatore sulla base del regolamento e pubblicate sui mezzi telematici. Le multe nei confronti del coordinatore vengono formalmente comminate dal tesoriere. Le multe saranno automaticamente sommate alle rate da versare.
- 3.19** La mancata consegna di "anticipi" non da luogo a multe.

#### **4) Bonus e Penalità**

- 4.1** Elenco dei "bonus" e delle "penalità": fattore campo=+2; goal segnato= +3; rigore parato=+3; autorete=-1; goal subito=-1; rigore segnato=+1; rigore sbagliato=-2; rigore subito=-1; espulsione=-1; ammonizione=-0.5;
- 4.2** "Bonus e Penalità" influiscono sul "Voto politico (6 o 5 o 4)".
- 4.3** La penalità autorete e goal subito, non coincidono, ma si sommano.
- 4.4** Se un giocatore già ammonito viene espulso, non subisce la penalità -1.5, ma soltanto -1.
- 4.5** Nella valutazione di un giocatore non si può andare al di sotto delle zero.
- 4.6** L'espulso non può essere sostituito, ma può sostituire.
- 4.7** L'espulso che prende "senza voto" consegue +4 complessivamente.
- 4.8** Il giocatore che segna, ma prende "senza voto", consegue complessivamente 6+3 punti (nel caso ovviamente di goal su azione). Si procede analogamente per gli altri bonus e le altre "penalità", eccetto nel caso di ammonizioni.

## 5) Mercati

- 5.1 I mercati di riparazione hanno luogo dopo la nona, dopo la diciottesima, dopo la ventisettesima giornata (in tutti i tre mercati sarà possibile effettuare scambi tra società). L'iscrizione agli stessi costa 2€. Chi non vi si iscrive o vi arriva in ritardo ha diritto ad operare, ma al termine dei lavori di mercato (fermo restando il pagamento delle quote minime di ingaggio dei fantagiocatori). Al mercato di riparazione, per ogni ruolo, ogni società dovrà preliminarmente comunicare i fantagiocatori che intende tagliare; l'ordine delle squadre che comunicano il taglio sarà quello della classifica al momento del mercato di riparazione (l'ultimo in classifica è il primo a tagliare e così via fino al primo);
- 5.2 Lo scambio di fantagiocatori tra società è considerata un'operazione da effettuarsi in sede di mercato, per la quale è necessaria l'iscrizione allo stesso. Detti scambi o vendite non sono consentiti per fantagiocatori acquisiti, a qualsiasi titolo, nello stesso mercato.
- 5.3 Qualora più presidenti non si iscrivano al mercato di riparazione, per aggiudicarsi i fantagiocatori rimasti liberi devono seguire il metodo della licitazione.
- 5.4 In sede di primo mercato, una società che abbia completato una o più sezioni di ruolo della lista fantagiocatori, non può in relazione a tale/i sezione/i, effettuare rilanci d'asta.
- 5.5 A mercato concluso e prima dello scioglimento della relativa riunione, è consentito sostituire fantagiocatori già acquistati con altri ancora liberi, pagando il prezzo sia degli uni sia degli altri. Per quanto ovvio, si procederà a regolare asta se il fantagiocatore libero dovesse interessare ad altre squadre.
- 5.6 È vietato acquistare fantagiocatori che non siano ufficialmente inseriti nelle liste utilizzate (si veda punto 1.3). Se un fantagiocatore già acquistato si trasferisce in un'altra serie o lega (italiana o estera) deve essere obbligatoriamente sostituito al primo mercato utile.
- 5.7 I fantagiocatori vengono aggiudicati alla società mediante libero incanto. Per offerte inferiori a 50€, il rilancio minimo è di 1€; per offerte tra i 50 e i 100€ il rilancio minimo è di 2€; per offerte oltre i 100€ il rilancio minimo è di 5€.
- 5.8 A tutti i mercati, nel caso un presidente non può partecipare, quest'ultimo ha facoltà di delegare un'altra persona fisica esterna ai 10 presidenti delle 10 squadre.

## 6) I Contratti di Scambio

- 6.1 Perché un contratto di scambio sia valido occorre: a) un testo chiaro e leggibile; b) le firme dei due contraenti e del coordinatore della Federazione, Domenico Delfino (nel caso sia egli stesso contraente, di Giacomo Mangini o Tommaso Pavone, a loro volta non contraenti).
- 6.2 Ogni contratto deve contenere i nomi di due giocatori dello stesso ruolo, più l'esplicito riferimento ad un eventuale conguaglio economico.
- 6.3 La Federazione declina ogni responsabilità per inadempienze derivanti da contratti compilati erroneamente.
- 6.4 Gli scambi di giocatori tra società sono concessi prima della licitazione o, a partire dal suo termine, fino alla mezzanotte del giorno precedente la prima partita valida di campionato. Ciò vale per i mercati di riparazione, mentre è vietato ogni scambio in sede di mercato iniziale.

- 6.5** Nell'arco di un campionato, una società può siglare un massimo di sei contratti (sia che si trovi in veste di acquirente, sia di venditore).
- 6.6** Nell'arco di un campionato, fra due società possono essere siglati al massimo due contratti.

## **7) Giustizia Fantacalcistica**

- 7.1** In caso di insanabile controversia fantacalcistica, una società che ritenga di essere vittima di ingiustizia, può inoltrare ricorso formale alla Federazione, nella persona del coordinatore Domenico Delfino. Questi, dopo aver accertato che la fattispecie della controversia non sia contemplata dal regolamento, avvia una procedura di sorteggio di 3 Presidenti (tra quelli non coinvolti), i quali riunendosi, decidono a maggioranza come risolvere la crisi. Ognuna delle parti coinvolte nella lite può, per ragioni di carattere soggettivo, chiedere la sostituzione di uno dei 3 Presidenti giudicanti e innescare, quindi un ulteriore sorteggio.
- 7.2** Se la fattispecie della controversia è contemplata dal regolamento, il coordinatore non determina risultati "a tavolino", né commina punti di penalizzazione, ma si limita a omologare il risultato effettivo degli incontri, garantendo il regolare svolgimento del campionato.
- 7.3** Risultati "a tavolino" non sono in alcun modo praticati nell'ambito della FABP.
- 7.4** La commissione dei 3 Presidenti può comminare, e verso i ricorrenti e verso i resistenti, multe pecuniarie fino a un massimo di 25€ in ragione di gravi scorrettezze o atteggiamento marcatamente antisportivo.
- 7.5** Per resistere formalmente in giudizio è sufficiente una dichiarazione verbale espressa al coordinatore.
- 7.6** Chi non resiste formalmente in giudizio non ha diritto ad esporre ufficialmente le proprie ragioni agli organi giudicanti.
- 7.7** Qualora il coordinatore sia coinvolto nella controversia, il suo ruolo è assunto dal tesoriere. Qualora lo siano entrambi, dal Presidente della società ultima in classifica al momento della presentazione del ricorso, escludendo quelle del coordinatore e del tesoriere.

## **8) Insolvenza**

- 8.1** Qualora una società si riveli insolvente verso creditori che sono in grado di dimostrare la propria posizione a mezzo di contratti compilati secondo Regolamento, il coordinatore ed il tesoriere della Federazione fanno rispettare il contenuto degli stessi, attingendo al premio finale destinato alla società suddetta, stesso comportamento sarà adottato in caso di multe non corrisposte. In extremis, possono essere adottati provvedimenti da assumere a maggioranza semplice fra tutti i Presidenti.
- 8.2** Nel caso in cui, alla scadenza della prima rata di pagamento, una società (e, in primis, il suo Presidente) si riveli insolvente nei confronti del montepremi, essa perde ogni diritto sulla intera propria dotazione di fantagiocatori, sull'eventuale premio finale, sul valore economico di fantagiocatori eventualmente opzionati a conclusione della stagione precedente, sulla partecipazione ai campionati FABP (di ogni serie); viene, altresì, ipso facto commissariata dal collegio dei Presidenti che sono in regola con i pagamenti.

- 8.3** I fantagiocatori della società insolvente sono ridistribuiti mediante incanto fra le società solvibili, in occasione del primo mercato di riparazione, con precedenza rispetto ai fantagiocatori liberi e, seguendo l'ordine di registrazione nei moduli della Federazione (dal primo dei portieri all'ultimo degli attaccanti).
- 8.4** Per i fantagiocatori da ridistribuire (causa fallimento di società fantacalcistica) la base d'asta è stabilita nella misura di: 60 € nel caso di attaccanti; 25 € nel caso di centrocampisti; 10 € nel caso di portieri.
- 8.5** La società che intende acquistare un fantaportiere da società fallita e commissariata deve offrire una somma di almeno 60€ se, al momento dell'acquisto, non annovera in organico fantaportieri che sono tesserati nel campionato reale per la stessa squadra del fantaportiere desiderato. Se, invece, la società interessata all'acquisto annovera già nel proprio organico portieri tesserati, nel campionato reale, per la stessa squadra del portiere desiderato la base d'asta è pari a 25€.
- 8.6** I fantagiocatori di società fallita e commissariata che, per assenza di offerte, non vengono ridistribuiti restano in quota alla società commissariata e non possono più essere coattivamente destinati a licitazione.
- 8.7** Il collegio dei Presidenti che sono in regola con i pagamenti elegge un commissario (che può essere anche soggetto esterno alla FABP) incaricato di gestire la squadra sino alla fine del campionato (ossia, di compilare settimanalmente la formazione e di operare discrezionalmente al secondo e al terzo mercato di riparazione).
- 8.8** Il collegio dei Presidenti ha facoltà di prevedere forme di compenso per la persona del commissario.
- 8.9** L'eventuale premio finale di una società fallita e commissariata è impegnato per la copertura del debito nei confronti del montepremi e ripartito fra le altre società secondo le percentuali determinate dall'ordine di piazzamento.
- 8.10** Nel caso in cui una società fallita e commissariata concluda il campionato con un saldo attivo, tale attivo confluisce nel montepremi ed è ripartito fra le altre società secondo le percentuali determinate dall'ordine di piazzamento.
- 8.11** Il collegio dei Presidenti in regola con i pagamenti può decidere a maggioranza sulla radiazione dalla FABP di società e Presidenti insolventi.
- 8.12** Quando una società fallisce e viene commissariata, il suo diritto a partecipare al successivo campionato FABP, così come i suoi diritti di opzione sui fantacalcatori, vengono assegnati mediante licitazione al migliore offerente. Costui, ad ogni modo, deve essere ritenuto dagli altri Presidenti al di sopra di ogni sospetto di collusione o cointeressenza con altre società.
- 8.13** Nel caso in cui, alla scadenza della seconda o della terza rata di pagamento, una società (e in primis, il suo Presidente) si riveli insolvente nei confronti del montepremi, si procede come segue. Ad ogni turno di campionato e fino al saldo integrale del debito, le società avversarie della società insolvente individuano discrezionalmente un numero di fantagiocatori di valore economico complessivamente uguale ( o superiore per non più del 10%) all'entità della somma pendente e ne congelano l'utilizzo. Tale procedura non può riguardare i fantagiocatori precedentemente inseriti in contratti di scambio fra la società insolvente e altre società (quindi, ormai in quota ad altra società).
- 8.14** Il valore complessivo dei fantagiocatori congelati non può essere determinato per più del 50% da fantagiocatori appartenenti alla stessa categoria di ruolo.



- 8.15** Nel caso in cui una società insolvente alla seconda o alla terza rata di pagamento non provveda entro 15 giorni (dalla dichiarazione di insolvenza) al saldo del debito, il collegio dei Presidenti solvibili può decidere di dichiararla fallita e commissariata, individuando misure analoghe a quelle previste per le società insolventi alla prima rata di pagamento.
- 8.16** Ogni situazione di insolvenza è immediatamente comunicata dal tesoriere alla Federazione (massima tolleranza; entro 72 ore dall'inizio della prima partita di campionato reale e successiva alla data di scadenza dei pagamenti). Trasgredendo tale norma, tesoriere si assume l'onere del debito nei confronti del montepremi in solido con gli insolventi.

## **9) Imprevisti e casi particolari**

- 9.1** Se durante il campionato dovesse ripetersi un caso analogo a quello della partita Milan-Brescia della stagione 1992/93 (tutti senza voto), verrà preso in esame il Corriere dello Sport ed in ultimo Tuttosport; in extremis si ricorrerebbe al 6 "politico".
- 9.2** Qualora la "Gazzetta dello Sport" omettesse ingiustificatamente (per distrazione) di valutare un giocatore o di registrare un evento sensibile, oppure ancora, qualora riferisse una notizia in maniera palesemente scorretta, l'errore sarebbe dimostrabile dalla parte lesa ricorrendo alla Gazzetta del giorno dopo (presentata al coordinatore o al tesoriere entro la mezzanotte del medesimo "giorno dopo"). Nel caso in cui nemmeno la Gazzetta del giorno dopo correggesse l'errore, si procederebbe come al punto precedente. Per "evento sensibile" s'intende ogni situazione di gioco reale che dia luogo a "bonus" e "penalità".
- 9.3** Qualora una partita di campionato reale venisse sospesa, non giocata o ripetuta si attenderà il compimento della stessa per valutare i giocatori. Saranno valutati i fantagiocatori schierati in formazione alla data originaria della partita.
- 9.4** Nel caso in cui la FIGC dovesse omologare una partita sospesa, anche con risultato diverso da quello del campo (per incidenti, invasione o altro) avrebbero valore solo i "bonus" e le "penalità" maturati sul campo. Qualora non vi fossero voti sulla "Gazzetta" (per tutti i fantagiocatori "s.v.", come in Como-Udinese della stagione 2002-2003) si ricorrerebbe al "Corriere dello Sport" e in ultimo a "Tuttosport". Qualora, poi, nessuno dei tre maggiori quotidiani sportivi nazionali, assegnasse i voti, si accorderebbe il 6 politico ai fantagiocatori entrati in campo (fermo restando, in tutti i casi, la validità di "bonus" e "penalità").
- 9.5** In caso di gare sospese e/o rinviate saranno validi i voti del recupero delle gare stesse o se entrambe le gare hanno dato voto si eseguirà la media dei voti arrotondata per eccesso al mezzo punto superiore.
- Per i fantagiocatori schierati dalle società fantacalcistiche e che non prendono voto nella partita di recupero si assegnerà il "5 politico" (4 per i portieri) ai soli fantagiocatori che erano schierati titolari il giorno di effettuazione originario della gara (tengono conto le formazioni probabili stampate sulla gazzetta); nel caso in cui il giorno di effettuazione originaria della partita non ci siano sulla gazzetta le "probabili formazioni" il "5 politico" verrà assegnato ai fantagiocatori che nella settimana precedente hanno preso voto (soprattutto nel caso di gare già rinviate

ufficialmente es. Squadre partecipanti al mondiale per club). Nei recuperi la voce s.v. corrisponde sempre a zero come punteggio.

Per tutti i punti e le eventualità sopra riportate oltre al voto assegnato si aggiungeranno i vari bonus e malus come riportato all'art. 4.2.

- 9.6** Per la definizione dei provvedimenti disciplinari si farà uso del referto del giudice sportivo in quanto si tratta di un evento puramente oggettivo, si ribadisce che il coordinatore attenderà il referto del giudice sportivo per effettuare i conti e in seguito chiuderà la giornata, mentre per i goal realizzati unico quotidiano ufficiale è la Gazzetta dello Sport.
- 9.7** Nel caso di campionato di serie B con numero di squadre dispari (es. a 19 o 21 squadre) che prevede dunque la presenza di una squadra che riposa, si applicherà il 6 politico (5 ai portieri) ai fantagiocatori, che nella settimana precedente hanno preso voto (se nella giornata precedente un fantagiocatore è squalificato si vede se ha preso voto nella seconda giornata precedente), mentre nella prima giornata di campionato non essendoci la giornata precedente i fantagiocatori della squadra che riposa prenderanno tutti 6 politico (5 i portieri ) tranne quelli squalificati.
- 9.8** Nel caso il campionato di serie B fosse interrotto, per cause di forza maggiore (tipo COVID), prima della 27 giornata, il fantacalcio sarà annullato e le eventuali somme raccolte saranno restituite; tuttavia se il campionato fosse sospeso dopo la 27 giornata allora il fantacalcio sarà interrotto e verrà congelata la classifica e consegnati i premi come se si fosse giunti alla fine del campionato.

Eventuali variazioni a codesto Regolamento potranno essere decise a maggioranza.