

LEX SPECIALIS LEGAWLF (ultima revisione 22-02-2021)

REGOLA 1 - OGGETTO DEL GIOCO (nessuna disposizione aggiuntiva)

REGOLA 2 - MODALITA' DI GIOCO (nessuna disposizione aggiuntiva)

REGOLA 3 - LA LEGA

3.1 il numero di società può non essere limitato a 8

3.6bis Ricambio di società / fantasquadre (votata 04/09/2014)

3.6bis(a) Ogni nuova società o vecchia società ritiratasi dalla lega che vuole partecipare alla lega e diventare così una fantasquadra (di seguito denominata semplicemente "squadra") deve presentare domanda di iscrizione all'Assemblea della Lega tramite:

a) inoltro di richiesta di iscrizione che indichi in modo chiaro il fantapresidente o i fantapresidenti della squadra e preferibilmente il nome della squadra

b) pagamento delle rispettive tasse annuali di iscrizione.

3.6bis(b) Ogni società che vuole partecipare ad un fantacampionato deve presentare domanda di partecipazione al fantacampionato da disputare tramite:

a) inoltro di richiesta di partecipazione non oltre una settimana prima della data dell'asta a.1) per una squadra avente partecipato al fantacampionato precedente l'adempimento del punto a si intende espletato automaticamente tranne indicazione contraria del suo fantapresidente

b) pagamento delle rispettive tasse per il fantacampionato da disputare 3.6bis(c) graduatoria di iscrizione

3.6bis(c).1 Prima dell'asta il presidente redige una graduatoria delle squadre da iscrivere al fantacampionato da disputare: la graduatoria è stabilita in ordine decrescente in base alla classifica del fantacampionato precedente; vale a dire la prima classificata è la prima in graduatoria, l'ultima classificata è l'ultima in graduatoria.

3.6bis(c).2 Le squadre non aventi partecipato al fantacampionato precedente ma facenti comunque parte della lega, previo invio di corretta domanda di partecipazione al fantacampionato da disputare, vengono automaticamente poste in cima alla graduatoria; vale a dire al di sopra della prima classificata.

3.6bis(c).2.1 A parità di graduatoria si predilige la fantasquadra che per prima temporalmente ha presentato corretta domanda di partecipazione al fantacampionato da disputare.

3.6bis(c).2.2 Nel caso ci siano più squadre non aventi partecipato al fantacampionato precedente e aventi presentato domanda di partecipazione al fantacampionato da disputare, verranno prese in considerazione solamente tante domande quante sono le squadre retrocesse nel campionato precedente; vale a dire le prime (in ordine temporale) due domande di iscrizione nel caso di campionato a 8 o 10 squadre e le prime tre nel caso di campionato a 12 squadre.

3.6bis(c).3 La non presenza all'asta di un fantapresidente o di un suo "richtiger Vetreter"

("richtiger" = non già' presidente di un'altra fantasquadra) automaticamente degrada la squadra al fondo della graduatoria; vale a dire al di sotto dell'ultimo classificato.

3.6bis(c).4 L'Assemblea di lega decide la posizione nella graduatoria in cui inserire una nuova società o vecchia società precedentemente ritiratasi dalla lega.

3.10a Reclami possono essere presentati fino e non oltre l'inizio della prima partita utile della giornata successiva alla giornata relativa alla gara di cui si reclama.

3.10a (bis) Reclami contro decisioni riguardanti il fantacampionato in generale possono essere presentati fino e non oltre 1 mese la fine del fantacampionato.

3.10b Per ogni appello alias reclamo che richieda l'intervento della Board of Appeal alias comitato esecutivo, l'appellante dovrà corrispondere una tassa d'appello pari ad almeno un "giro di birre" da corrispondere almeno ai membri del comitato esecutivo e preferibilmente a tutti i membri presenti alla corrispondente assemblea di lega (votata 15.11.2011).

REGOLA 4 - LE SOCIETA'

4.1e il cambio di nome e' obbligatorio dopo la terza retrocessione in B

4.3a il capitale sociale e' fissato in 240 fantamiliardi ai quali si aggiungono 60 miliardi che serviranno per l'uso della lista infortunati e l'astina di meta' campionato secondo Regola 7.i.

REGOLA 5 - LA ROSA

5.1 La rosa deve essere di 24 calciatori. 5.3 Il numero di attaccanti della rosa e': 5. 5.5 Non esistono vincoli pluriennali.

5.6 LISTA INFORTUNATI

5.6 (a) La lista infortunati si apre al termine di ogni asta (votata 28-11-2013).

5.6(a)(I) Il sostituto temporaneo deve essere compreso tra quelli rimasti liberi nella lista giocatori dell'ultima asta effettuata, al prezzo di 10 crediti (votato 23-02-2010)

5.6(a)(II) Ogni giornata successiva ad una asta / astina e' da considerarsi equivalente a una prima giornata di fantacampionato ai fini del paragrafo a) della citata regola (entra in vigore il 01-07-2013 / perde di significato dopo l'entrata in vigore 28-11-2013 della nuova regola 5.6(a)).

5.6(b) (caso giocatore inserito in lista infortunati che risulta non essere infortunato) L'inserimento per la prima volta di un calciatore nella Lista Infortunati con conseguente acquisto in prestito di un sostituto temporaneo al costo di 10 crediti e' da considerarsi non valido se il calciatore in questione risulta non essere infortunato per la giornata in questione (vale a dire il calciatore considerato infortunato compare nei tabellini ufficiali della sua squadra; anche semplicemente in panchina). In tal caso il sostituto temporaneo non potrà essere schierato: la sostituzione viene considerata come non avvenuta però i 10 crediti non vengono restituiti; il sostituto temporaneo viene considerato come errore di comunicazione di formazione e trattato come tale (vedi Regola 10.4(I)).

5.6(e)(III) Il fantallenatore che intende avvalersi della Lista infortunati dovrà comunicarlo all'indirizzo email ufficiale della lega (l'indirizzo email ufficiale della lega e' quello riportato sul sito internet della lega) (votata 15-11-2011).

5.6(e)(V) L'acquisto in prestito di un calciatore dello stesso ruolo si intende effettuato al momento di invio della comunicazione all'indirizzo email ufficiale della lega; nel caso due fantallenatori acquistino in prestito, lo stesso giocatore tale giocatore verrà assegnato al fantallenatore che per primo ha inviato la sopra menzionata comunicazione (votata 15-11- 2011)

5.6(f) non valido

5.6(i) e' valido solo fino al termine della frase "...altri 10 crediti.". Il resto del paragrafo e' non valido.

5.6(m) La lista infortunati si chiude contemporaneamente con la scadenza per l'invio della formazione della giornata precedente l'asta (votata 28-11-2013).

5.7 REINTRAZIONE NELLA ROSE

5.7(f) Un calciatore infortunato viene automaticamente reintegrato nella rosa della fantasquadra di appartenenza un'ora prima dell'inizio di ogni asta / astina; il corrispondente calciatore preso in prestito in lista infortunati e' automaticamente tagliato (12/09/2019)

5.8 CESSIONE DI UN CALCIATORE ALL'ESTERO O IN ALTRA SERIE

5.8 La squadra che detiene il cartellino del calciatore ceduto puo' rimpiazzare tale giocatore con un altro giocatore dello stesso ruolo, tra quelli rimasti liberi nella lista giocatori dell'ultima asta effettuata, al prezzo di 10 crediti (votata 28-11-12).

NOTA UFFICIALE della LegaWLF Il giocatore sara' considerato ceduto solo quando saranno fornite le prove della sua avvenuta cessione. Esempi non esaustivi di prove sono: la prima partecipazione ad una partita della squadra alla quale il giocatore si e' stato ceduto o la comparsa come trasferito in su sito appropriato. Esempi di siti appropriati sono: un sito specializzato nel settore tipo www.tuttomercatoweb.com o www.transfermarkt.com o un sito della squadra nella quale si trasferisce (supponiamo che un giocatore si trasferisca all'Atlante de Cancun FC in Messico allora nel sito corrispondente www.atlantefx.mx) o un sito della lega del campionato nel quale si il giocatore si e' trasferito (nel caso dell'Italia www.legaseriea.it, nel caso del Messico www.ligamx.net) o in un sito di informazione generale come www.wikipedia.org.

REGOLA 6 - L'ASTA INIZIALE

6.2(a): 250 (votato 12/09/2018) fantamiliardi 6.2(o): la lista dei giocatori acquistabili all'asta è definita dalla presidenza. In mancanza di tale lista, verranno considerati acquistabili tutti e solo i giocatori tesserati per le squadre di serie A della stagione in corso al momento dell'asta.

REGOLA 7 - MERCATO LIBERO

7(i) Non esiste il mercato libero ma un'astina di meta' campionato e un'asta tra il primo e il secondo fantacampionato della stessa stagione.

7(ii) Le modalita' dell'astina di meta' campionato sono le seguenti:

i.1) Deve essere effettuata a meta' campionato, tipicamente, prima della prima giornata di ritorno

i.2) Le squadre hanno a disposizione il rimanente dei 300 fantamiliardi per acquistare giocatori liberi da contratto con altre squadre.

i.3) Ad ogni acquisto fatto deve corrispondere lo svincolo senza rimborso di crediti di un giocatore dello stesso ruolo.

i.4) Giocatori presi come sostituti di calciatori in lista infortunati sono da considerarsi giocatori liberi da contratto: tali giocatori potranno però essere utilizzati dalla squadra che li acquista solamente allo scadere del loro contratto di sostituti di calciatori in lista infortunati.

i.5) il terzo portiere in prestito può essere cambiato: La relativa chiamata all'asta è da considerarsi una normale offerta d'asta secondo Regola 6.2(f): il nuovo portiere acquistato dovrà mantenere e soddisfare le caratteristiche di terzo portiere a prestito (votata 06-11-14)

7(ii.bis) ai termini legali una astina è equivalente ad un'asta (votata 26-11-2013).

7(iii) Le modalità dell'asta tra il primo e il secondo fantacampionato della stessa stagione sono le seguenti:

iii.1) Deve essere effettuata prima dell'inizio del secondo campionato.

iii.2) Ogni squadra ha diritto di mantenere in rosa un numero di giocatori massimo corrispondente ad un modulo, non necessariamente corrispondente a uno dei moduli ammessi dalla Regola 10.1(II): tale modulo verrà votato a maggioranza dai fantapresidenti prima di tale asta.

iii.2.1) se non altrimenti votato il modulo per default è il 3-3-1 con al massimo un portiere.

iii.3) Il numero di crediti a disposizione di ogni squadra è dato dal numero di crediti dei giocatori mantenuti in rosa sottratti 250.

REGOLA 8 - TRATTATIVE E TRASFERIMENTI

Trattative e trasferimenti non sono effettuabili.

REGOLA 9 - LA GARA

(nessuna disposizione aggiuntiva)

REGOLA 10 - LA FORMAZIONE

Schema di gioco

10.1(II) Sono ammessi solo i moduli indicati dalla regola e in particolare non è ammesso il modulo 3-4-3.

10.2 Comunicazione delle formazioni

10.2(a) La scadenza fissata dalla legaWLF per la comunicazione delle formazioni è l'inizio della prima partita utile della giornata in corso.

10.2(b) L'obbligo di comunicare la formazione al presidente di Lega si intende espletato se la formazione è almeno inviata via la app "fantaformazione" del sito: www.fantaformazione.com

(votato 22.02.2021) o all'indirizzo email ufficiale della lega: l'indirizzo email ufficiale della lega e' quello riportato nel sito internet della lega (votata 15.11.2011).

10.2(c) La formazione puo' essere cambiata a piacimento purché i cambi vengano comunicati prima dell'inizio della prima partita utile della giornata in corso.

10.3 Mancata comunicazione della formazione

10.3 Nel caso che ad una giornata dopo una asta/astina di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Presidente di Lega dovrà assegnare alla squadra del suddetto allenatore il miglior Totale-Squadra derivato dall'applicazione del paragrafo a) o paragrafo b) della regola 10.3 (entra in vigore il 01-07-2013).

10.4 Errori nella comunicazione della formazione

10.4(a) L'invio di formazioni non univoche, in particolare che contengano clausole condizionali, non è ammesso (votata 15-11-2011).

REGOLA 11 - RISERVE E SOSTITUZIONI

11.1.b Se l'ordine di sostituzione delle riserve per un dato ruolo non è chiaro verrà considerata come prima riserva (es: r, r1) di quel ruolo la riserva con il peggior voto tra le riserve del ruolo

11.2 E così via per l'eventuale seconda (es: rr, r2), terza, quarta, quinta, sesta e settima.

11.3b La riserva d'ufficio verrà sempre utilizzata tranne le eccezioni previste dal regolamento indipendentemente dal numero e ruolo di riserve schierate, vale a dire, che se, per esempio, un sono state schierate riserve per un ruolo e la squadra necessita l'entrata di una riserva in quel ruolo allora si utilizza comunque la riserva d'ufficio. 11.8bis (votata 28-11-12) Nel caso una squadra schieri più di sette giocatori in panchina, il Presidente di Lega dovrà togliere d'autorità tutti i panchinari oltre la seconda riserva per ogni ruolo o reparto.

REGOLA 12 - QUOTIDIANO UFFICIALE

12.1 Il quotidiano ufficiale è la "Gazzetta dello sport". Tranne prova contraria, si considerano i voti riportati sul sito www.fantagazzetta.com come equivalenti ai voti della Gazzetta dello sport.

12.3 (bis) Il quotidiano ufficiale per le votazioni giocatori è la Gazzetta dello sport; per i bonus/malus è possibile fare ricorso ai tabellini ufficiali della lega calcio (vedi www.lega-calcio.it).

REGOLA 13 - MODALITA' DI CALCOLO

13.2(c) Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-goal, dei Punti-cartellino e dei Punti-assist (votata 12/09/2019)

13.2(d) rigore; + 3 punti per ogni gol realizzato su calcio di rigore (introdotto con referendum ad unanimità dei votanti in data 29/10/2010)

13.2(h) I Punti-assist corrisponde agli assist assegnati dal quotidiano ufficiale nella misura seguente: +1 per ogni assist realizzato (votata 12/09/2019)

REGOLA 14 - PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, DECISE A TAVOLINO, GIOcate SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

14.1 Partite sospese o rinviate

14.1 Una partita e' da considerarsi sospesa o rinviata sole se la decisione ufficiale della sospensione o rinvio viene presa dopo la fine dell'ultima partita della giornata precedente e i voti del Q.U. della partita considerata non sono disponibili entro l'inizio della prima partita della giornata successiva (votato 21032013).

14.1(i) Nel caso di un giocatore messo volontariamente in lista infortunati e sostituito, se la partita della squadra in cui milita il giocatore infortunato viene inaspettatamente rinviata/sospesa, e la partita della squadra in cui milita il sostituto temporaneo si svolge regolarmente e il sostituto temporaneo effettivamente gioca e prende voto e alla data del recupero della partita rinviata/sospesa il giocatore infortunato effettivamente gioca e prende voto, si considera, ai fini del punteggio della fantasquadra, il solo voto del sostituto temporaneo.

14.1(ii) Nel caso una sola partita di una giornata di serie A venga inaspettatamente (modifica votata 14112011) rinviata/sospesa viene assegnato un 6 d'ufficio a tutti i giocatori delle 2 squadre di serie A la cui partita e' stata inaspettatamente rinviata/sospesa (votato 04-09-2010).

14.2 Partite o giornate posticipate

14.2 Una partita e' da considerarsi posticipata sole se la decisione ufficiale del posticipo viene presa dopo la fine dell'ultima partita della giornata precedente e i voti del Q.U. della partita considerata non sono disponibili entro l'inizio della prima partita della giornata successiva (votato 21-03-2013).

REGOLA 15 - IL CAMPIONATO

15.1 Ogni stagione si compone di due campionati, un primo e un secondo o di un unico campionato. L'assemblea dei presidenti vota il numero di campionati a inizio stagione.

15.4 La coppa viene disputata da tutte le squadre

15.5 Nei campionati a 8 e 10 squadre sono retrocesse in serie B le ultime 2 squadre. In un campionato a 12 squadre sono retrocesse in serie B le ultime 3 squadre.

REGOLA 16 - IL CALENDARIO

16.1 L'assemblea dei presidenti vota il calendario del campionato/i a inizio stagione.

16.2 L'assemblea dei presidenti vota il numero di volte che una squadra incontra una avversaria (per esempio: una partita in campo neutro / andata e ritorno con fattore casa / andata e ritorno con fattore casa + una partita in campo neutro) ad inizio stagione.

REGOLA 17 - LA CLASSIFICA

(nessuna disposizione aggiuntiva)