

Fantacalcio 2018/2019

“Quelli che... fantalegano” – XXI edizione

REGOLAMENTO

Regola 1:	OGGETTO DEL GIOCO	(Pagina 2)
Regola 2:	MODALITÀ DEL GIOCO	(Pagina 2)
Regola 3:	FANTALEGA	(Pagine 2 / 3 / 4)
Regola 4:	SOCIETÀ	(Pagina 4)
Regola 5:	ROSA	(Pagina 4)
Regola 6:	MERCATO DI RIPARAZIONE	(Pagina 5)
Regola 7:	LISTA INFORTUNATI	(Pagine 5 / 6)
Regola 8:	FORMAZIONE	(Pagine 6 / 7)
Regola 9:	QUOTIDIANO UFFICIALE	(Pagina 7)
Regola 10:	MODALITÀ DI CALCOLO	(Pagine 7 / 8)
Regola 11:	TABELLA DI CONVERSIONE	(Pagina 8)
Regola 12:	CALCOLO DEI TEMPI SUPPLEMENTARI	(Pagine 8 / 9)
Regola 13:	CALCOLO DEI CALCI DI RIGORE	(Pagina 9)
Regola 14:	COPPA ITALIA	(Pagina 9)
Regola 15:	SUPERCOPPA ITALIANA	(Pagina 10)
Regola 16:	COPPA DI LEGA	(Pagina 10)
Regola 17:	COPPA CRASH	(Pagina 10)
Regola 18:	FINAL CUP	(Pagina 10)
Regola 19:	CLASSIFICA A PUNTI	(Pagina 10)
Regola 20:	TROFEO “ALFREDO LOPES”	(Pagina 11)
Regola 21:	COPPE EUROPEE	(Pagine 11 / 12)
Regola 22:	COPPA INTERCONTINENTALE	(Pagina 12)
Regola 23:	TROFEO “JACOPO PETRUCCIONE”	(Pagina 13)
Regola 24:	MUNDIAL CUP	(Pagina 13)
Regola 25:	SUPERCOPPA EUROPEA	(Pagina 13)
Regola 26:	CALENDARIO	(Pagina 13)
Regola 27:	PENALITÀ	(Pagine 13 / 14)
Regola 28:	ISCRIZIONE E PREMI	(Pagina 14)
Regola 29:	MODIFICHE AL REGOLAMENTO	(Pagina 14)

Regola 1: OGGETTO DEL GIOCO

Oggetto del gioco è la simulazione di partite di calcio attraverso la gestione di società (formate dai calciatori delle squadre del campionato italiano di serie A), che si affrontano tra loro secondo le modalità descritte nel presente Regolamento.

Regola 2: MODALITÀ DEL GIOCO

Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di serie A **2018/2019** e si articola nel seguente modo:

- formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta 30 calciatori scelti tra quelli del campionato italiano di serie A e pubblicati in base ai loro ruoli di appartenenza, dal quotidiano la Gazzetta dello Sport, secondo le modalità descritte nel presente Regolamento;
- mandare in campo, per ogni gara, una formazione di 11 calciatori titolari e 12 panchinari, scelti tra i 30 della propria rosa e disputare le partite previste dal calendario di Fantalega, secondo le modalità descritte nel presente Regolamento.

Regola 3: FANTALEGA

La Fantalega "Quelli che... fantalegano" è composta da **112** società, suddivise in Serie da otto squadre (Serie A – Serie B – Serie C - gironi A/B – Serie D - gironi A/B – Eccellenza - gironi A/B – Promozione - gironi A/B – Prima Categoria - gironi A/B – **Seconda Categoria - gironi A/B**). Il responsabile effettivo di ogni Serie è soltanto il Presidente di Fantalega che ha il compito di comporre i calendari (alla presenza del Vicepresidente Vicario), registrare le formazioni delle squadre, calcolare i risultati delle partite, comporre le classifiche, coordinare le operazioni di calciomercato e raccogliere le quote di iscrizione ai campionati. La Fantalega ha istituito un Consiglio Direttivo formato dai seguenti componenti: Palumbo Gianluca (Presidente), Borriello Tommaso (Vicepresidente Vicario), Palumbo Claudio (Segretario) e Palumbo Ivan (Addetto Stampa) ed inoltre è composta dai Consiglieri votanti appartenenti alle **112** società della Fantalega. Al Consiglio Direttivo spetta la funzione di risolvere eventuali casi che dovessero occorrere nel corso della stagione e che non sono previsti né dal presente Regolamento, né dal regolamento ufficiale del fantacalcio del 1999/2000 pubblicato dalla Studiovit ed ha piena facoltà, dopo una riunione collegiale, di applicare sanzioni per ogni inadempienza prevista o meno dal presente Regolamento. La Fantalega delibera le proprie decisioni a maggioranza assoluta (**57** voti); il voto del Presidente di Fantalega vale doppio in caso di parità di voti. Eventuali ricorsi contro le decisioni del Consiglio Direttivo o della Fantalega andranno presentati prima dell'inizio della prima partita della giornata successiva. I campionati della Fantalega si sviluppano in 5 tornate da 7 giornate l'una (l'ultima tornata si disputa in campo neutro). Le classifiche di ciascun campionato, nonché dei gironi delle Coppe, verranno formate secondo i seguenti criteri: 3 punti per ogni vittoria, 1 punto per ogni pareggio, 0 per ogni sconfitta.

Le promozioni e retrocessioni della Fantalega per la stagione successiva avverranno secondo le seguenti modalità:

- Serie A: le ultime tre classificate saranno retrocesse in Serie B.

la prima classificata della Serie A sarà la vincitrice dello Scudetto e parteciperà alla Supercoppa Italiana **2019/2020**; (ogni volta che una squadra dovesse vincere tre Scudetti, applicherà sulla propria divisa ufficiale una stellina di merito).

- Serie B: le prime tre classificate saranno promosse in Serie A; le ultime tre classificate retrocederanno in Serie C.

(Regola 3: FANTALEGA)

- Serie C - gironi A/B: al termine delle cinque tornate, le due squadre prime classificate di ogni girone saranno promosse in Serie B. **L'altra squadra promossa in Serie B sarà la migliore nella Classifica a Punti tra le seconde di ogni girone.** Per eventuali casi di parità si terrà conto della classifica avulsa; se tale parità dovesse ulteriormente persistere, si farà ricorso alla Classifica a Punti ed in ultima ipotesi al sorteggio; le ultime tre classificate di ogni girone retrocederanno in Serie D.
- Serie D - gironi A/B: le prime tre classificate di ogni girone saranno promosse in Serie C; le ultime tre classificate di ogni girone retrocederanno in Eccellenza.
- Eccellenza - gironi A/B: le prime tre classificate di ogni girone saranno promosse in Serie D; le ultime tre classificate di ogni girone retrocederanno in Promozione.
- Promozione - gironi A/B: le prime tre classificate di ogni girone saranno promosse in Eccellenza; le ultime tre classificate di ogni girone retrocederanno in Prima Categoria.
- **Prima Categoria - gironi A/B: le prime tre classificate di ogni girone saranno promosse in Promozione; le ultime tre classificate di ogni girone retrocederanno in Seconda Categoria;**
- **Seconda Categoria - gironi A/B: le prime tre classificate di ogni girone saranno promosse in Prima Categoria; L'ottava classificata dei due gironi sarà costretta al cambio di denominazione sociale nel campionato 2019/2020.**

In caso di parità tra due o più squadre, si procederà al calcolo dei punti in base alla classifica avulsa, che terrà conto dei seguenti criteri: maggiore numero di punti negli incontri diretti; migliore differenza reti negli incontri diretti; migliore differenza reti totale; maggiore numero di reti segnate in totale; migliore somma punteggi totale di squadra; sorteggio.

Per stabilire le vincitrici delle categorie Serie C, Serie D, Eccellenza, Promozione, Prima Categoria e Seconda Categoria, si terrà conto della Classifica a Punti tra la prima classificata di ogni girone ed in ultima ipotesi si effettuerà il sorteggio. In caso di ritiro di un fantallenatore, quest'ultimo avrà la possibilità di scegliere un suo sostituto e passare quindi la formazione al nuovo proprietario per la successiva stagione. Con un trasferimento di questo tipo, il nuovo fantallenatore manterrà obbligatoriamente il nome della società senza possibilità di modificarlo ed avrà diritto a partecipare alla Serie ed alla Coppa alle quali si era qualificata la squadra con il precedente fantallenatore. Al contrario, nel caso in cui questi dovesse lasciare la squadra a fine stagione, senza designare alcun sostituto, essa verrà attribuita dal Consiglio Direttivo ad un fantallenatore esterno, prendendo però parte al campionato della categoria più bassa della Fantalega e alla Coppa di minore importanza, potendo scegliere quindi una nuova denominazione sociale e determinando una serie di ripescaggi per sostituirla nelle categorie superiori (si considerano eventualmente ripescate anche le squadre appartenenti alla Serie della squadra ritiratasi e retrocesse sul campo nella stagione precedente).

Se il Consiglio Direttivo non dovesse trovare un fantallenatore esterno, la società verrà messa all'asta (secondo modalità stabilite dal Consiglio Direttivo previa riunione e comunicate agli astanti) e sarà acquistabile soltanto da parte di fantallenatori esterni, mantenendo la denominazione sociale, la serie di appartenenza ed il diritto di partecipazione alla Coppa alla quale si era in precedenza qualificata. Nel caso in cui un fantallenatore non dovesse presentarsi all'asta iniziale del fantamercato non comunicandolo precedentemente ed il Consiglio Direttivo non dovesse trovare in tempo un sostituto (che avrà l'obbligo di mantenere la denominazione sociale e la partecipazione alle competizioni di appartenenza), si provvederà eventualmente a far partecipare esclusivamente all'asta una persona lì presente, già interna alla Fantalega, con successiva attribuzione di una penalità di 6 punti. In mancanza anche di un partecipante interno alla Fantalega, si provvederà a comporre la rosa della squadra con tutti i giocatori rimasti liberi sul mercato successivamente alla fine dell'asta.

(Regola 3: FANTALEGA)

Qualora il partecipante preposto non dovesse accettare tale situazione, il Consiglio Direttivo designerà un sostituto d'ufficio, annullando la penalizzazione. Nel caso di comportamento ritenuto gravemente scorretto dal Consiglio Direttivo, lo stesso provvederà ad escludere dal gioco il fantallenatore responsabile secondo il presente Regolamento.

Regola 4: SOCIETÀ

La denominazione sociale di ogni squadra non potrà assolutamente essere modificata durante lo svolgimento del fantacampionato. La modifica del nome potrà avvenire prima della compilazione dei calendari, se e solo se una società verrà rilevata dopo il ritiro di un fantallenatore, prendendo però parte al fantacampionato di **Seconda Categoria** ed alla **Confederation Cup** secondo le modalità di cui alla Regola 3, oppure se rilevata in sede d'asta, modificando eventualmente la denominazione esclusivamente l'anno successivo. Il capitale sociale di ogni squadra all'inizio della stagione sarà di 850 crediti.

Regola 5: ROSA

La rosa di ciascuna squadra dovrà essere composta da 30 giocatori, scelti tra quelli appartenenti al campionato italiano di serie A e dovrà essere obbligatoriamente composta dai seguenti calciatori:

- 4 Portieri (durante l'asta uno dei quattro portieri dovrà obbligatoriamente essere la riserva di uno degli altri tre. Sarà possibile avere quattro portieri di altrettante squadre diverse durante il fantacampionato, ad esempio se dovessero cambiare squadra nel campionato italiano di serie A o a seguito di acquisto dal mercato di riparazione. Il costo minimo per l'acquisto è di un credito);
- 9 Difensori (il costo minimo per l'acquisto è di un credito);
- 10 Centrocampisti (il costo minimo per l'acquisto è di un credito);
- 7 Attaccanti (il costo minimo per l'acquisto è di un credito).

Durante l'asta del fantamercato ogni fantallenatore sarà tenuto a controllare il proprio budget ed a verificare la regolarità delle sue operazioni di mercato ogni volta che gli verrà richiesto dal "Presidente d'asta" appartenente al Consiglio Direttivo o alla Fantalega, senza rendere necessariamente pubblici i crediti ancora a sua disposizione.

L'asta sarà svolta tramite sorteggio computerizzato dei nomi dei calciatori suddivisi per ruoli, che verranno estratti con il seguente ordine:

- **Portieri;**
- **Difensori;**
- **Centrocampisti;**
- **Attaccanti.**

Nei casi di acquisto di giocatori a fine sorteggio, sarà compito della squadra con il minore numero di calciatori in rosa effettuare la propria offerta; in caso di più squadre nella medesima situazione, si provvederà alla scelta tramite maggiore credito, con una tolleranza di qualche minuto di attesa ed in ultimo tramite l'ordine alfabetico. Alla fine dell'asta per ciascun reparto, il "Presidente d'asta" dichiarerà i crediti residui per ogni società, ma il solo ed unico responsabile del conteggio è e rimarrà il titolare della società stessa. Nel caso di un'offerta contemporanea con lo stesso credito, senza nessuna possibilità di rilancio da parte degli astanti, si procederà al sorteggio per l'assegnazione del calciatore in questione.

Regola 6: MERCATO DI RIPARAZIONE

Nel mercato di riparazione ogni società avrà a sua disposizione ulteriori 150 crediti più gli eventuali crediti restanti dalla prima asta. Il mercato di riparazione avverrà ogni martedì, a settimane alterne, con massimo due offerte da presentare ad ogni sessione di mercato (al di fuori di quelli che possano essere gli scambi tra fantallenatori). Le operazioni comprendono: l'acquisto di calciatori liberi da contratto; l'inserimento di un calciatore nella lista infortunati (con l'acquisto del sostituto temporaneo); scambi, che possono essere multipli anche settimanalmente con altri fantallenatori (a costo zero oppure con la possibilità di cedere anche dei crediti). Sarà possibile acquistare soltanto i calciatori inseriti ufficialmente nelle liste della Gazzetta dello Sport, anche nei casi in cui una società ufficializza l'acquisto di un calciatore. Potranno essere riacquistati giocatori venduti durante il corso dell'anno, sia a titolo definitivo, sia come sostituti di calciatori infortunati, e si potranno acquistare giocatori precedentemente avuti in rosa come sostituti di calciatori infortunati. Se un calciatore dovesse passare ad una squadra appartenente o ad un campionato straniero o ad una serie inferiore al campionato italiano di serie A, oppure dovesse rescindere il contratto con la società di appartenenza senza passare ad altra, il proprietario di tale calciatore, potrà cederlo, avendo diritto ai 2/3 del cartellino. Se invece vorrà cedere un giocatore ancora militante nel campionato italiano di serie A avrà diritto alla sola metà del cartellino (credito sempre arrotondato per difetto; es.: se il giocatore è costato 7 crediti si avrà diritto a 3 crediti). In tutti i casi, i crediti ricavati dalla cessione di un giocatore, potranno essere immediatamente utilizzati per altre operazioni di mercato. Nel mercato di riparazione i giocatori liberi (indicati esclusivamente nelle liste ufficiali della Gazzetta dello Sport), avranno una valutazione minima secondo i ruoli:

- **Portieri 5 crediti; Difensori 5 crediti; Centrocampisti 10 crediti; Attaccanti 20 crediti.**

La richiesta di tali operazioni dovrà essere fatta esclusivamente tramite il servizio telefonico messaggistico di Whatsapp, al contatto privato del Presidente, entro le ore 18:00 del martedì. Il tipo di operazione da effettuare dovrà prevedere: la comunicazione del/dei calciatore/i che si intende/intendono cedere, scambiare o mettere in lista infortunati; la comunicazione del/dei calciatore/i che si intende/intendono acquistare; la comunicazione dell'offerta di crediti per effettuare tali operazioni. Il mercato è a "busta chiusa", cioè nessun fantallenatore, compreso il Presidente di Fantalega, potrà venire a conoscenza delle operazioni degli altri fantallenatori, fino alla comunicazione ufficiale. L'offerta massima per un giocatore sarà pari al credito residuo disponibile + (più) i crediti recuperabili dal giocatore che si intende cedere al suo posto. Nel caso in cui un fantallenatore dovesse formulare un'offerta sbagliata eccedendo i crediti a propria disposizione, essa sarà completamente invalidata. Nel caso ci siano due o più richieste per uno stesso giocatore, sarà la società che ha offerto un maggior numero di crediti ad aggiudicarsi tale calciatore.

Nel caso in cui ci siano offerte dello stesso ammontare di crediti per uno stesso giocatore, saranno invitati i fantallenatori in questione ad effettuare un rilancio sempre a "busta chiusa" entro le ore 18:30 del giorno stesso (martedì); durante il rilancio non si potrà variare il giocatore da cedere. Nel caso di offerta totale dei crediti residui, a parità di richiesta il giocatore sarà attribuito alla squadra peggio classificata in campionato, tenendo conto dei punti realizzati (se dovesse persistere la parità si considererà il peggior posizionamento nella Classifica a Punti della stagione in corso ed infine il sorteggio). Se si dovessero scoprire irregolarità nell'acquisto di un calciatore, tale operazione di mercato verrà annullata ed il Consiglio Direttivo deciderà la sanzione che avrà il fantallenatore resosi partecipe di tale infrazione. **Il mercato di riparazione si aprirà martedì 25 settembre 2018 e si chiuderà martedì 09 aprile 2019; gli scambi si chiuderanno martedì 12 febbraio 2019.**

Regola 7: LISTA INFORTUNATI

A partire da **martedì 25 settembre 2018**, una squadra potrà sostituire, senza perderne la proprietà, qualunque calciatore della rosa che sia infortunato, con un calciatore libero da contratto. Un calciatore viene considerato infortunato quando il suo periodo di indisponibilità previsto è valutato superiore ai 14 giorni (2 settimane) dal momento in cui viene effettuata l'operazione.

(Regola 7: LISTA INFORTUNATI)

Sarà compito del fantallenatore della società che ne detiene il cartellino, presentare al Presidente di Fantalega la documentazione dell'indisponibilità del calciatore (valgono solo le indicazioni del sito ufficiale della squadra o della Gazzetta dello Sport). Per poter inserire un giocatore nella lista infortunati bisognerà spendere minimo 10 crediti e prendere in prestito un calciatore libero da contratto effettuando una normale asta in caso di più richieste o, in caso contrario, pagando solo il costo di inserimento nella lista infortunati. L'inserimento di un calciatore nella lista infortunati è considerato a tutti gli effetti un'operazione di mercato.

Un giocatore viene considerato rientrante da un infortunio, quando abbia fatto parte della lista ufficiale consegnata dalla sua società di appartenenza all'ufficiale di gara in una partita del campionato italiano di serie A, anche se non utilizzato dal suo allenatore nel corso della partita stessa rimanendo semplicemente in panchina. A partire dalla giornata successiva al rientro dall'infortunio, in ogni caso, l'allenatore sarà costretto a reintegrare in rosa il giocatore infortunato e mettere nuovamente sul mercato il giocatore "preso in prestito". In caso di rientro anticipato dall'infortunio, il reintegro del calciatore infortunato avverrà comunque obbligatoriamente dopo 14 giorni (2 settimane) dal suo inserimento in lista infortunati. A partire dalla giornata successiva alla fine del suo vecchio contratto, tale calciatore potrà essere acquistato (a titolo definitivo o come sostituto di un infortunato) da tutte le società (ivi compresa quella che già l'aveva avuto come sostituto di un infortunato). Non sarà possibile inserire un giocatore nella lista infortunati dopo la chiusura del mercato di riparazione; cedere il giocatore "preso in prestito"; inserire in lista infortunati un giocatore preso come sostituto di un altro giocatore ancora in lista infortunati e neanche fare uno scambio. Per la lista infortunati valgono date e criteri del mercato.

Regola 8: FORMAZIONE

Ciascuna squadra dovrà schierare in campo i suoi 11 calciatori solo secondo uno dei seguenti schemi, (il primo numero si riferisce ai Difensori, il secondo ai Centrocampisti, il terzo agli Attaccanti; il Portiere è escluso dagli schemi):

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

Oltre alla formazione titolare, andrà comunicata anche la panchina, che sarà composta da 12 giocatori. Se un calciatore titolare non dovesse giocare o non ricevere voto (tranne nei casi di cui alla Regola 10), verrà sostituito dal calciatore designato come primo panchinaro per quel ruolo. Se anche i panchinari non dovessero giocare o non ricevere voto, la squadra in questione giocherà in inferiorità numerica, senza possibilità di sostituire giocatori che non hanno ricevuto voto con giocatori di un ruolo diverso. Sarà possibile effettuare un massimo di tre sostituzioni dalla formazione titolare. Nel caso in cui quattro o più giocatori non dovessero giocare o ricevere voto, si considereranno come sostituti i calciatori con i voti più alti. Fermo restando l'obbligo di schierare in campo sempre la miglior formazione possibile (ovvero non schierando calciatori indisponibili), questa andrà comunicata sempre (salvo diversa comunicazione da parte del Consiglio Direttivo), tramite il sito della Fantalega, www.quellichefantalegano.it, nel limite massimo di due ore dall'inizio della prima gara ufficiale del campionato italiano di serie A per la giornata in questione, accertandosi in ogni caso dell'avvenuta ricezione da parte del sistema informatico e, nel caso contrario, avviando tramite altre modalità (posta elettronica o messaggio al Presidente). La formazione, una volta inserita, potrà comunque essere sempre modificata (fermo restando il limite di chiusura delle due ore dall'inizio della prima gara ufficiale). Considerata l'informatizzazione attuata, che prevede una login ed una password personali per ogni partecipante, sarà obbligatorio comunicare personalmente la formazione, esclusivamente tramite il sito, senza possibilità di ulteriori mezzi di comunicazione.

In caso di mancata comunicazione, si provvederà ad inserire automaticamente l'ultima formazione schierata nella giornata precedente (fermo restando le penalità previste dal Regolamento). In caso di mancata comunicazione della formazione alla 1ª giornata di campionato, la squadra perderà automaticamente a tavolino l'incontro.

(Regola 8: FORMAZIONE)

In caso di continue mancate comunicazioni della formazione o di formazioni schierate in modo tale da indurre a favoritismi, il Consiglio Direttivo si riunirà per decidere le eventuali sanzioni da adottare. Nel caso l'imputato dovesse far parte del Consiglio Direttivo stesso, questi non parteciperà alla riunione.

Regola 9: QUOTIDIANO UFFICIALE

Il quotidiano ufficiale della Fantalega sarà solo ed unicamente la Gazzetta dello Sport; quindi per tutto ciò che riguarda voti, gol, autoreti, assist, ammonizioni o espulsioni, verrà preso in considerazione il tabellino da essa pubblicato. In caso di sciopero, si aspetteranno le decisioni della Gazzetta dello Sport nelle pagine dedicate al fantacalcio pubblicate nei giorni successivi. Nei casi in cui anche nei giorni successivi la Gazzetta dello Sport non provveda alla pubblicazione dei voti ai calciatori, come riserva si utilizzerà il Corriere dello Sport ed, in caso di sciopero anche del Corriere dello Sport, si utilizzerà il Tuttosport (in caso di sciopero generale dei quotidiani si aspetteranno le decisioni della Gazzetta dello Sport nelle pagine dedicate al fantacalcio pubblicate nei giorni successivi). Nei casi in cui la Gazzetta dello Sport o la Lega Calcio, nei giorni successivi, presentino delle rettifiche esplicite, sarà compito del Presidente di Fantalega provvedere alla modifica del voto di uno o più calciatori ed alle eventuali modifiche dei risultati, senza bisogno che gli interessati presentino ricorso. I conteggi delle partite vanno comunque controllati sempre anche da ogni singolo partecipante. Il ricorso per eventuali errori e/o omissioni di bonus/malus andranno effettuati prima dell'inizio della prima partita della giornata successiva.

Sarà possibile presentare ricorso nel caso in cui il fantallenatore dimostri tramite le decisioni ufficiali del Giudice Sportivo della F.I.G.C., sul sito Internet della Lega Calcio, una discordanza con quanto pubblicato dalla Gazzetta dello Sport in tema di gol, autoreti, ammonizioni o espulsioni. In caso di esito positivo del ricorso, il Presidente provvederà alla modifica del voto per il calciatore in questione, per tutte le partite nelle quali risulti schierato. Nei casi in cui la Gazzetta dello Sport ometta il voto di un calciatore per errore di stampa, non si assegnerà un voto d'ufficio ma si aspetterà il giorno in cui la Gazzetta dello Sport pubblica i voti modificati dai vari bonus e/o malus nelle pagine dedicate al fantacalcio.

Si fa presente che, qualora la Gazzetta dello Sport non dovesse assegnare i bonus assist per il proprio gioco ufficiale, verranno prese in considerazione le indicazioni che la stessa dà per le leghe private.

Se per caso una o più partite del campionato italiano di serie A venissero rinviate e/o sospese ed i calciatori giudicati ugualmente per i minuti giocati, ad essi verranno applicati regolarmente voti, bonus e/o malus senza attendere il recupero della restante parte di gara. Nel caso in cui ai calciatori di gara/e sospesa/e non dovessero essere assegnati voti e/o in caso di una o più gare rinviate, si attenderà il recupero della/e stessa/e senza la possibilità di modificare la formazione; in caso di partite rinviate a date da destinarsi nulla cambierà per il calendario dei campionati, mentre in caso di partite in relazione alle coppe, si aspetteranno sempre i recuperi delle gare rinviate e/o sospese se dovessero rigiocarsi prima del successivo turno ad eliminazione diretta prevista dal calendario; in caso contrario se suddette gare dovessero essere in numero pari o inferiore a cinque, si procederà all'assegnazione del 6 politico ai calciatori delle squadre impegnate nei recuperi senza possibilità di sostituirli, nel caso in cui invece le gare dovessero essere superiori a cinque non si aspetteranno i recuperi ne si terrà conto delle gare già disputate ma il turno delle coppe sarà fissato nuovamente nella giornata precedente al turno successivo.

Regola 10: MODALITÀ DI CALCOLO

Le votazioni delle partite (nei casi dove è richiesto), andranno modificate secondo i seguenti criteri:

Fattore campo	+2
---------------	----

(Regola 10: MODALITÀ DI CALCOLO)

Le votazioni dei giocatori che abbiano partecipato in campo alla gara del campionato italiano di serie A, andranno modificate secondo i seguenti criteri (senza distinzione di ruolo):

Gol fatto	+3
Rigore parato	+3
Assist	+1
Ammonizione	-0,5
Espulsione	-1
Gol subito	-1
Autorete (Portiere)	-1
Autorete	-2
Rigore sbagliato	-3

Le votazioni dei giocatori che abbiano partecipato in campo alla gara del campionato italiano di serie A (nei casi in cui non dovessero ricevere il voto), andranno modificate secondo questi criteri:

Rigore parato (anche per i calciatori di movimento)	9
Gol fatto (anche per il Portiere)	9
Assist (anche per il Portiere)	7
Portiere che ha giocato almeno per 30 minuti (recupero escluso)	6
Gol subito (anche per i calciatori di movimento)	5
Autorete (per il Portiere)	5
Autorete	4
Espulsione (anche per il Portiere)	4
Espulsione in panchina (anche per il Portiere) – * quotidiano ufficiale	*
Rigore sbagliato (anche per il Portiere)	3

Regola 11: TABELLA DI CONVERSIONE

La tabella di conversione sottostante, trasforma il totale punti realizzati da ogni squadra, in un numero di gol effettivi, così da ottenere un reale risultato calcistico, attribuendo nei confronti dell'avversario, la vittoria a chi realizza più gol, il pareggio nel caso di uno stesso numero di gol realizzati e la sconfitta a chi realizza meno gol:

meno di 66	0 gol	con 6 punti di scarto vince il punteggio maggiore
Da 66 a 71,5	1 gol	con 4 punti di scarto vince il punteggio maggiore
Da 72 a 77,5	2 gol	con 4 punti di scarto vince il punteggio maggiore
Da 78 a 83,5	3 gol	con 4 punti di scarto vince il punteggio maggiore
Da 84 a 89,5	4 gol	con 4 punti di scarto vince il punteggio maggiore

(la tabella continua con i calcoli sempre con lo scarto di 5,5 punti). Ogni 10 punti di differenza tra due squadre scatterà il bonus per un altro gol, tranne nel caso in cui entrambe le squadre abbiano totalizzato meno di 66 punti. Se una squadra totalizzerà meno di 60 punti scatterà il bonus per un altro gol.

Se entrambe le squadre totalizzeranno meno di 60 punti la partita finirà sempre 0-0, anche in caso di 6, 10 o più punti di scarto (es.: 59-53 è 0-0; 59-49 è 0-0; 59-48 è 0-0; 64-59 è 0-0; 65-59 è 1-0; 65-55 è 1-0; 66-59 è 2-0; 69-59 è 3-0; 72-59 è 4-0).

Regola 12: CALCOLO DEI TEMPI SUPPLEMENTARI

Nelle partite delle Coppe e negli spareggi potrebbe capitare che le due squadre concludano l'incontro in parità e si avrà dunque bisogno dei tempi supplementari. Il calcolo del punteggio dei tempi supplementari consiste nel prendere in considerazione i voti dei primi giocatori di ogni ruolo della panchina, ad eccezione del Portiere (1° Difensore; 1° Centrocampista; 1° Attaccante).

(Regola 12: CALCOLO DEI TEMPI SUPPLEMENTARI)

Se la prima riserva è già entrata al posto di un titolare oppure non ha giocato o ricevuto voto, si prenderanno in considerazione le altre riserve di ruolo; nel caso in cui anche le altre riserve siano già entrate al posto di un titolare oppure non abbiano giocato o ricevuto voto, si disputeranno i tempi supplementari senza l'utilizzo del giocatore in quel ruolo.

Nel calcolo del punteggio dei tempi supplementari non sarà considerato il fattore campo, già attribuito ad inizio gara (nei casi dove è richiesto). La conversione del punteggio totale dei supplementari andrà fatta in base alla seguente tabella:

meno di 18	0 gol	con 10 punti di scarto vince il punteggio maggiore
da 18 a 20,5	1 gol	-----
da 21 a 23,5	2 gol	-----
da 24 a 26,5	3 gol	-----
da 27 a 29,5	4 gol	-----
da 30 in su	5 gol	-----

Regola 13: CALCOLO DEI CALCI DI RIGORE

Nelle partite delle Coppe o negli spareggi potrebbe capitare che le due squadre concludano l'incontro in parità, se ulteriore parità dovesse persistere anche dopo i tempi supplementari, come nei casi di cui alla Regola 12, si avrà dunque bisogno dei calci di rigore. Verrà assegnata d'ufficio una lista che corrisponderà alla formazione comunicata in ordine decrescente (dal giocatore numero 11 fino al numero 1). Nel caso in cui un titolare non riceva voto, verrà sostituito nell'esecuzione dei calci di rigore, dalla sua riserva. Nel caso in cui anche la sua riserva non sia stata ritenuta giudicabile, l'ordine dei rigoristi scalerà di una posizione. Per segnare un calcio di rigore un giocatore dovrà aver ricevuto un voto non inferiore al 6 senza l'applicazione di eventuali bonus e/o malus.

La squadra che realizzerà su 5 tiri, il maggior numero di rigori, vincerà l'incontro. In caso di parità dopo i 5 rigori si andrà ad oltranza per un massimo di 16 rigori (dal 6° rigore si procederà ad oltranza, continuando dal numero 6 per concludere nuovamente con il 5° rigorista). In caso di ulteriore parità vincerà la squadra che ha totalizzato un migliore punteggio totale di squadra e successivamente un migliore punteggio totale di squadra nei tempi supplementari ed in caso di parità si effettuerà il sorteggio.

Regola 14: COPPA ITALIA

La Coppa Italia **2018/2019** verrà disputata da tutte le **112** società della Fantalega. Le partecipanti verranno sorteggiate in **28** gironi di **4** squadre che si affronteranno in un girone all'italiana, per un totale di **3** giornate con gare in campo neutro. Si qualificheranno al turno successivo le **28** squadre prime classificate di ogni girone, tenendo conto dei seguenti criteri: (maggiore numero di punti, scontro diretto, migliore differenza reti, maggiore numero di gol fatti, maggiore punteggio totale di squadra nelle tre partite complessive del girone, posizionamento nella Classifica a Punti, sorteggio); **successivamente le squadre saranno suddivise in ulteriori 7 gironi da 4 squadre (già prestabiliti da calendario) sempre con la stessa modalità di svolgimento e si qualificheranno ai Quarti di finale le 7 squadre vincitrici dei gironi più la miglior seconda classificata, tenendo conto dei seguenti criteri (punti conquistati nel girone, differenza reti, gol fatti, maggior punteggio totale di squadre nelle tre partite complessive del girone, posizionamento nella Classifica a Punti, sorteggio).**

Successivamente le squadre verranno abbinare per la disputa dei Quarti di finale, delle Semifinali e della Finale, con le partite che saranno effettuate in gara unica in campo neutro secondo le modalità valide per le finali delle Coppe (Regola 12 e Regola 13), rispettando il tabellone di Coppa Italia già composto tramite sorteggio ad inizio stagione. La squadra vincitrice parteciperà alla Supercoppa Italiana **2019/2020**.

Regola 15: SUPERCOPPA ITALIANA

La Supercoppa Italiana **2018/2019** verrà disputata dalle squadre vincitrici lo Scudetto e la Coppa Italia della stagione precedente; qualora le due squadre coincidano, verrà ripescata la finalista della Coppa Italia. La Finale si svolgerà in gara unica in campo della vincitrice dello Scudetto, secondo le modalità valide per le finali delle Coppe (Regola 12 e Regola 13).

Regola 16: COPPA DI LEGA

La Coppa di Lega **2018/2019** verrà disputata da tutte le **112** società della Fantalega attraverso la composizione di un tabellone già fissato tramite sorteggio, partendo dal Primo Turno Preliminare con **32** squadre (**le 16 squadre appartenenti alla Seconda Categoria - gironi A/B e le ultime 16 classificate nella Classifica a Punti della stagione 2017/2018**); **Nel Secondo Turno Preliminare le 16 squadre qualificate andranno ad aggiungersi ad altre 48 squadre (inserite a ritroso dalla Classifica a Punti)**; **Nei Trentaduesimi di finale le 32 squadre qualificate si aggiungeranno così alle restanti 32 squadre (inserite a ritroso dalla Classifica a Punti)**, disputando le partite in gara unica in campo neutro secondo le modalità valide per le finali delle Coppe (Regola 12 e Regola 13), e successivamente proseguendo con i Sedicesimi di Finale, gli Ottavi di Finale, i Quarti di Finale, le Semifinali e la Finale.

Regola 17: COPPA CRASH

La Coppa Crash **2018/2019** verrà disputata da tutte le **112** società della Fantalega, secondo le seguenti modalità:

in base al calendario stabilito per i rispettivi campionati ed alle indicazioni dei turni relativi alla suddetta coppa, verranno eliminate dalla competizione le squadre che avranno realizzato il minore punteggio totale di squadra nel turno in questione (considerando la formazione impiegata nel campionato di appartenenza), senza considerare il fattore campo, determinando alla fine della stagione la squadra vincitrice (**4 eliminazioni nelle prime 14 giornate – 3 eliminazioni nelle successive 14 giornate – 2 eliminazioni nelle successive 6 giornate – Finale nell'ultima giornata**). In caso di parità, si prenderanno in considerazione nell'ordine: piazzamento nella Classifica a Punti; serie di appartenenza; sorteggio. **In caso di mancata comunicazione della formazione si provvederà all'eliminazione della squadra in questione ed automaticamente quindi non si terrà conto dei punteggi minori che hanno occupato quella posizione.**

Regola 18: FINAL CUP

La Final Cup **2018/2019** verrà disputata da tutte le **112** società della Fantalega, secondo le seguenti modalità:

al termine della quarta tornata, in base alle classifiche dei rispettivi campionati, ottenute fino a quel momento, con i criteri di differenza reti e poi di classifica avulsa, verranno disputati dei turni ad eliminazione diretta ed in campo neutro, con un calendario già stabilito; di volta in volta accederanno le squadre **14** vincitrici di questa fase, più **due** squadre ripescate in base al punteggio di squadra più alto nell'ultima gara del terzo turno. Dopo il terzo turno, si effettueranno Ottavi di Finale, Quarti di Finale, Semifinali e Finale, che si svolgeranno in gara unica in campo neutro secondo le modalità valide per le finali delle Coppe (Regola 12 e Regola 13).

Regola 19: CLASSIFICA A PUNTI

La squadra che durante la stagione totalizzerà la migliore somma punteggio si aggiudicherà la Classifica a Punti **2018/2019**. La Classifica a Punti verrà compilata di giornata in giornata in base al punteggio totale di squadre nel turno in questione (considerando la formazione impiegata nel campionato di appartenenza), senza considerare il fattore campo. In caso di parità si prenderanno in considerazione nell'ordine: serie di appartenenza; sorteggio.

Regola 20: TROFEO “ALFREDO LOPES”

La squadra che durante la stagione totalizzerà il migliore punteggio si aggiudicherà simbolicamente il Trofeo “Alfredo Lopes” **2018/2019**. **Ogni settimana sarà premiato chi avrà totalizzato il migliore punteggio**. In caso di parità si prenderanno in considerazione nell'ordine: piazzamento nella Classifica a Punti; serie di appartenenza; sorteggio.

Regola 21: COPPE EUROPEE

Nella stagione 2018/2019 saranno disputate la Champions League, l'Europa League e la Confederation Cup.

- La *Champions League* prevede la partecipazione di 32 squadre suddivise in otto gironi. Si qualificheranno agli Ottavi di Finale le prime due classificate di ogni girone e le ulteriori vincitrici accederanno ai Quarti di Finale, alle Semifinali ed alla Finale rispettando il tabellone di Champions League già composto tramite sorteggio ad inizio stagione.

Precedentemente alla fase a gironi, alla quale accedono direttamente 24 squadre, si svolgerà la fase dei Preliminari, con sedici squadre che si affronteranno con abbinamento tramite sorteggio, in gara unica in campo neutro secondo le modalità valide per le finali delle Coppe (Regola 12 e Regola 13). Le otto vincenti accederanno alla fase a gironi, dove le squadre si affronteranno, insieme alle qualificate di diritto, in un girone all'italiana, per un totale di sei giornate con gare di andata e ritorno, stabilendo una classifica dalla quale le prime due accederanno agli Ottavi di Finale.

In caso di parità di punti si terrà conto nell'ordine di:

- punti negli scontri diretti;
- differenza reti negli scontri diretti;
- differenza reti generale;
- gol fatti in generale;
- sorteggio.

Gli Ottavi di Finale si svolgeranno in gara unica in campo delle vincitrici dei gironi secondo le modalità valide per le finali delle Coppe (Regola 12 e Regola 13). I Quarti di Finale, le Semifinali e la Finale si svolgeranno in gara unica in campo neutro secondo le modalità valide per le finali delle Coppe (Regola 12 e Regola 13).

- L'*Europa League* prevede la partecipazione di **32** squadre suddivise in otto gironi. **24 squadre qualificate di diritto più le 8 squadre perdenti dai Preliminari di Champions League**. Si qualificheranno agli Ottavi di Finale le prime due classificate di ogni girone e le ulteriori vincitrici accederanno ai Quarti di Finale, alle Semifinali ed alla Finale rispettando il tabellone di Europa League già composto tramite sorteggio ad inizio stagione.

Le 32 squadre si affronteranno, in un girone all'italiana, per un totale di sei giornate con gare di andata e ritorno, stabilendo una classifica dalla quale le prime due accederanno agli Ottavi di Finale.

- La *Confederation Cup* prevede la partecipazione di **48** squadre suddivise in dodici gironi da quattro squadre. Si qualificheranno agli Ottavi di Finale tutte le vincenti dei gironi più le quattro migliori seconde tenendo conto sempre dei soliti criteri adottati per le altre competizioni, le ulteriori vincitrici accederanno ai Quarti di Finale, alle Semifinali ed alla Finale rispettando il tabellone di Confederation Cup già composto tramite sorteggio ad inizio stagione.

Le 48 squadre si affronteranno, in un girone all'italiana, per un totale di sei giornate con gare di andata e ritorno, stabilendo una classifica dalla quale si otterranno le partecipanti agli ottavi di finale.

(Regola 21: COPPE EUROPEE)

Nella stagione 2019/2020 i criteri di qualificazione saranno i seguenti:

Champions League (accesso ai Preliminari)

4^a Serie A; 3^a Serie A; 4^a Serie A; 5^a Serie A; 2^a Serie B; 3^a Serie B; 2^a Serie C A; 2^a Serie C B; 3^a Serie C A; 3^a Serie C B; Finalista Champions League; Finalista Europa League; Finalista Confederation Cup; Finalista Coppa Italia; Finalista Coppa di Lega; Finalista Mundial Cup.

- *Champions League* (accesso ai Gironi)

Vincitrice Scudetto; Vincitrice Serie B; Vincitrice Serie C A; Vincitrice Serie C B; Vincitrice Serie D A; Vincitrice Serie D B; Vincitrice Eccellenza A; Vincitrice Eccellenza B; Vincitrice Promozione A; Vincitrice Promozione B; Vincitrice Prima Categoria A; Vincitrice Prima Categoria B; Vincitrice Seconda Categoria A; Vincitrice Seconda Categoria B; Vincitrice Champions League; Vincitrice Europa League; Vincitrice Confederation Cup; Vincitrice Coppa Italia; Vincitrice Coppa di Lega; Vincitrice Final Cup; Vincitrice Coppa Intercontinentale; Vincitrice Mundial Cup; Vincitrice Coppa Crash; Vincitrice Classifica a Punti; Vincitrice Preliminare Champions League 1; Vincitrice Preliminare Champions League 2; Vincitrice Preliminare Champions League 3; Vincitrice Preliminare Champions League 4; Vincitrice Preliminare Champions League 5; Vincitrice Preliminare Champions League 6; Vincitrice Preliminare Champions League 7; Vincitrice Preliminare Champions League 8.

- *Europa League* (accesso ai gironi)

Perdente Preliminare Champions League 1; Perdente Preliminare Champions League 2; Perdente Preliminare Champions League 3; Perdente Preliminare Champions League 4; Perdente Preliminare Champions League 5; Perdente Preliminare Champions League 6; Perdente Preliminare Champions League 7; Perdente Preliminare Champions League 8; 2^a Serie D A; 2^a Serie D B; 2^a Eccellenza A; 2^a Eccellenza B; 2^a Promozione A; 2^a Promozione B; 2^a Prima Categoria A; 2^a Prima Categoria B; 2^a Seconda Categoria A; 2^a Seconda Categoria B; 3^a Serie D A; 3^a Serie D B; 3^a Eccellenza A; 3^a Eccellenza B; 3^a Promozione A; 3^a Promozione B; 3^a Prima Categoria A; 3^a Prima Categoria B; 3^a Seconda Categoria A; 3^a Seconda Categoria B; Miglior posizione Classifica a Punti (a scalare); Miglior posizione Classifica a Punti (a scalare); Miglior posizione Classifica a Punti (a scalare); Miglior posizione Classifica a Punti (a scalare).

- *Confederation Cup*

Tutte le restanti 48 squadre.

Tutti i ripescaggi verranno effettuati scalando le posizioni della Classifica a Punti della stagione precedente.

Regola 22: COPPA INTERCONTINENTALE

La Coppa Intercontinentale verrà disputata attraverso la composizione di un tabellone già fissato tramite sorteggio, partendo dagli Ottavi di Finale, per proseguire con i Quarti di Finale, le Semifinali e la Finale, con le partite che saranno effettuate in gara unica in campo neutro secondo le modalità valide per le finali delle Coppe (Regola 12 e Regola 13).

Nella stagione **2018/2019** parteciperanno le dodici squadre vincitrici dei rispettivi campionati e le vincitrici di Coppa Intercontinentale, Champions League, Europa League, Coppa Italia, (con eventuali ripescaggi in base alle finaliste e alla Classifica a Punti) relativamente alle competizioni 2017/2018.

Nella stagione 2019/2020 parteciperanno le 14 vincitrici dei campionati, più la vincitrice della Champions League e la detentrici della Coppa Intercontinentale.

Regola 23: TROFEO “JACOPO PETRUCCIONE”

Il Trofeo “Jacopo Petruccione” consta nell'assegnare dei punteggi di giornata già prestabiliti, tenendo conto dei migliori punteggi, serie per serie. In caso di parità, per decretare il vincitore 2018/2019, si prenderanno in considerazione nell'ordine: piazzamento nella Classifica a Punti; serie di appartenenza; sorteggio.

Regola 24: MUNDIAL CUP

La Mundial Cup verrà disputata da 32 squadre che si qualificheranno attraverso il raggiungimento di determinate posizioni nella competizione Trofeo “Jacopo Petruccione”. Accederanno alla stessa le squadre posizione nei primi tre posti dalla A alla C e quelle nei primi due posti dalla D alla Seconda Categoria, a conclusione della terza tornata. Saranno composti 8 gironi da 4 squadre con girone all'italiana e passano il turno le prime due classificate che accedono agli Ottavi di Finale, per proseguire con i Quarti di Finale, le Semifinali e la Finale, con le partite che saranno effettuate in gara unica in campo neutro secondo le modalità valide per le finali delle Coppe (Regola 12 e Regola 13).

Regola 25: SUPERCOPPA EUROPEA

La Supercoppa Europea 2018/2019 verrà disputata dalle quattro società vincitrici delle Coppe Europee (Champions League, Europa League, Confederation Cup e Mundial Cup). Le Semifinali si svolgeranno in casa delle vincitrici della Champions League e dell'Europa League in gara unica, la finale verrà giocata in campo neutro secondo le modalità valide per le finali delle Coppe (Regola 12 e Regola 13).

Regola 26: CALENDARIO

Le 38 giornate del campionato italiano di serie A verranno divise secondo lo schema riportato nella composizione del calendario nel fascicolo consegnato ai partecipanti come allegato del presente Regolamento.

Regola 27: PENALITÀ

Il Consiglio Direttivo, al fine di evitare spiacevoli episodi, ha deciso di punire severamente coloro che nel corso dell'anno non comunicheranno reiteratamente la formazione e non adempiranno nei tempi stabiliti al saldo della quota di iscrizione.

Le penalità applicate per la mancata comunicazione della formazione saranno le seguenti:

- 1ª mancata comunicazione della formazione (diffida senza penalità e perdita della gara con il risultato di 0 – 3 per eventuali partite ad eliminazione diretta);
- 2ª mancata comunicazione della formazione (-1 punto dalle classifiche delle competizioni di appartenenza relative alla giornata in questione e perdita della gara con il risultato di 0 – 3 per eventuali partite ad eliminazione diretta);
- 3ª mancata comunicazione della formazione (-2 punti dalle classifiche delle competizioni di appartenenza relative alla giornata in questione e perdita della gara con il risultato di 0 – 3 per eventuali partite ad eliminazione diretta);
- 4ª mancata comunicazione della formazione (-3 punti dalle classifiche delle competizioni di appartenenza relative alla giornata in questione e perdita della gara con il risultato di 0 – 3 per eventuali partite ad eliminazione diretta);
- 5ª mancata comunicazione della formazione (retrocessione automatica al campionato di Seconda Categoria ed alla Confederation Cup, esclusione immediata con radiazione dalla Fantalega ed assegnazione del titolo ad un partecipante esterno).

- (Regola 27: PENALITÀ)

Le penalità applicate per il mancato pagamento dell'iscrizione saranno le seguenti:

- pagamento dell'iscrizione entro le date stabilite (nessuna penalità);
- pagamento dell'iscrizione **oltre lunedì 31/12/2018** (riunione del Consiglio Direttivo per eventuali sanzioni e provvedimenti).

Regola 28: ISCRIZIONE E PREMI

Per poter partecipare alla Fantalega ogni allenatore dovrà versare alla riunione delle aste la quota intera d'iscrizione pari a **120,00 Euro**. In tal modo verrà raccolto un totale di **13.440,00 Euro** che saranno totalmente ridistribuiti attraverso premi e rimborsi. L'elenco dei premi sarà riportato nel fascicolo consegnato ai partecipanti come allegato del presente Regolamento. Nel caso in cui dovessero verificarsi mancati adempimenti del saldo, le quote mancanti verranno sottratte dai premi da distribuire, suddividendole in percentuale tra i vincitori.

Regola 29: MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Per modificare il presente Regolamento, facendolo entrare in vigore dall'anno successivo, sarà possibile votare su richiesta dei fantallenatori, prima dell'asta iniziale o durante la stagione e sarà necessario il voto favorevole del 50% +1 delle società iscritte (ovvero di **57** società, considerando un solo voto per le squadre che dovessero avere più fantallenatori). Si ricorda che ci sono alcune regole (Regola 10 – Regola 11 – Regola 12 – Regola 13), che costituiscono la base del fantacalcio: è pertanto indispensabile che queste restino immutabili a meno che non ci sia la volontà unanime (cioè da parte di tutte le **112** società iscritte) di cambiarle. Non sarà possibile modificare il presente Regolamento durante l'anno. Qualora questo Regolamento risulti mancante si farà riferimento al libro del fantacalcio 1999/2000 edizioni Studiovit ed in caso di ulteriori mancanze spetterà al Consiglio Direttivo deliberare secondo le modalità di cui alla Regola 3.

Consiglio Direttivo

