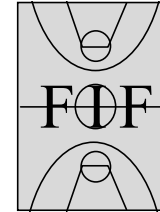
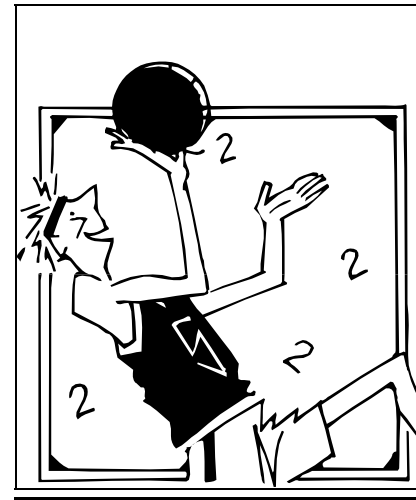


**Federazione Italiana Fantabasket
Lega Fantabasket Forlivese**



***Regolamento Tecnico di Gioco
Codice delle Pene***



Anno Sportivo 2001-02

Regolamento Tecnico di Gioco

Art.1: Princìpi

a) Definizioni :

- **Fantabasket:** è un gioco virtuale basato sulle statistiche di gara dei giocatori di basket partecipanti al Campionato Nazionale Maschile di Serie A1. Tali statistiche concorrono a determinare la valutazione globale di una squadra di Fantabasket.
- **Piccolo:** viene considerato "piccolo" ogni giocatore che ricopre, nella sua formazione di serie A1, il ruolo di playmaker o di guardia.
- **Lungo:** viene considerato "lungo" ogni giocatore che ricopre, nella sua formazione di serie A1, il ruolo di ala o di centro (pivot).
- **Taglio:** con tale generico termine si intende la rescissione del contratto di un giocatore operata dal Presidente della squadra di Fantabasket cui lo stesso appartiene.
- **Reintegro:** con tale termine si intende la restaurazione del contratto con un giocatore tagliato precedentemente.
- **Valore attualizzato:** è il valore in crediti di un giocatore, ovvero quanto speso per ingaggiarlo moltiplicato per un coefficiente di *ammortamento* che diminuisce con le giornate di gioco. La formula per ricavare tale coefficiente è riportata nell'Appendice A.

b) Correttezza e Lealtà Sportiva :

I Presidenti, i procuratori ed i tesserati in genere hanno il dovere di rispettare in ogni loro comportamento attivo od omissivo, la lealtà e la correttezza, quali principi assoluti che regolano l'esercizio e la partecipazione allo sport in generale ed al Fantabasket in particolare.

La partecipazione al campionato di Fantabasket deve essere seria, scrupolosa, assidua.

Tutte le società devono mantenere un reciproco comportamento di correttezza e lealtà. E' fatto divieto a ciascuno di commettere azioni di qualsivoglia natura atte a favorire alcuni e a danneggiare altri.

Non sono ammessi accordi sottobanco di qualsiasi genere, neppure di mercato, tra le diverse compagini, ne tantomeno premi a vincere o a perdere.

Ogni partita deve essere giocata al meglio delle possibilità di ciascuna squadra, fatta salva la libertà di scegliere la propria formazione autonomamente.

Non sono ammesse pressioni, ingerenze, ne tantomeno intimidazioni da parte di alcuno nella decisione della formazione delle altrui squadre: se tale circostanza dovesse verificarsi, deve essere presentata immediata denuncia. Non è ammesso che la propria formazione sia decisa da terzi, tanto più se avversari.

Non è permesso ai presidenti di squadra (o loro procuratori) avere diritti in più di una società, anche di campionati differenti (salvo deroghe ad interim): questo vincolo prende il nome di "*Principio di Esclusività*".

Per quanto sopra e per tutto ciò non esplicitamente espresso, ma chiaramente lesivo della lealtà e correttezza sportiva, verranno comminate le opportune e severe sanzioni a cui si rimanda nell'apposito articolo del "Codice delle Pene" .

Art. 2: Organigramma di Lega

a) Generalità:

La Lega Forlivese di Fantabasket è suddivisa in due Sezioni distinte ciascuna delle quali composta da otto squadre.

Ciascuna sezione è guidata da un Presidente di Lega con i compiti di cui al par. c del presente articolo. I due Presidenti di Lega rappresentano e amministrano congiuntamente la Lega Fantabasket Forlivese

Ogni squadra è guidata da un Presidente e/o un Procuratore che curano il mercato dei giocatori e scelgono le formazioni da schierare nelle varie partite.

Il presidente e/o il procuratore, come rappresentanti delle società affiliate alla

Lega, possono partecipare alle Assemblee di Lega (art.2 par.b), tuttavia solo il presidente ha diritto di voto.

Le due sezioni organizzano indipendentemente i loro Campionati e le Coppe di Lega di Sezione e congiuntamente le Coppe Europee, secondo quanto stabilito dagli articoli 6 e7 del presente R.T.

b) Assemblea di Lega:

All'Assemblea di Lega plenaria partecipano tutte le società iscritte alla Lega Fantabasket Forlivese. Viene convocata dai Presidenti di Lega (art.2 par. c) almeno una volta all'anno oppure su esplicita richiesta di almeno cinque presidenti di società. In prima convocazione devono essere rappresentate almeno i 2/3 delle varie società, mentre in seconda convocazione non è richiesto alcun vincolo di partecipazione.

Più frequentemente vengono indette Assemblee di Lega ristrette a cui partecipano solo le società appartenenti alla medesima sezione e, in rappresentanza dell'altra sezione, il relativo Presidente di Lega. Vengono convocate dal Presidente di Lega della relativa sezione oppure su esplicita richiesta di almeno tre presidenti di società. In prima convocazione devono essere rappresentate almeno i 2/3 delle varie società, mentre in seconda convocazione non è richiesto alcun vincolo di partecipazione.

Le Assemblee di Lega (plenarie e ristrette) rappresentano il massimo organo di governo della Lega Fantabasket e ad esse spettano tutti i compiti e i poteri non esplicitamente affidati al Presidente o alla Giunta di Lega (art. 2 par. d).

c) Presidente di Lega:

I Presidenti di Lega, uno per ciascuna sezione, sono eletti dalle relative Assemblee di Lega ristrette con voto palese, a maggioranza. Il loro mandato dura per tre anni ed è rinnovabile.

Il Presidente di Lega è il rappresentante di tutte le società della sezione ed ha il compito di coordinare i rapporti tra le squadre; è inoltre il garante primo del presente regolamento.

Deve curare il tesseramento dei giocatori per il Campionato di Fantabasket, sia nella prima riunione che in tutte le successive fasi di mercato, nelle modalità previste dall'art.4. Convoca e presiede le Assemblee di Lega e rappresenta tutti i presidenti di società presso l'altra sezione o le altre leghe di Fantabasket.

Omologa i risultati ufficiali delle gare giocate e stila le relative classifiche, nelle modalità previste dal regolamento.

Applica direttamente le sanzioni disciplinari previste dal Codice delle Pene per le violazioni al presente regolamento che prevedano fino a 2 punti di penalizzazione in classifica e ratifica le decisioni disciplinari di prima istanza della Giunta di Lega e i verdetti degli appelli alla Commissione Giudicante.

Presiede la Giunta di Lega composta, per ogni sezione, da un vice presidente e da un segretario consigliere da lui scelti che hanno il compito di assistere e coadiuvare il Presidente nell'esercizio delle sue mansioni. In caso di impedimento o di assenza di quest'ultimo, in qualità di supplente, il vice presidente assume tutti gli incarichi e gli obblighi del Presidente di Lega.

d) Giunta di Lega:

Per ciascuna sezione è composta da tre membri: il Presidente di Lega, il vice presidente e il segretario consigliere. La versione allargata è composta dalle giunte di lega di ciascuna sezione.

All'inizio di ciascun anno sportivo la giunta aggiorna il Regolamento Tecnico con le modifiche ritenute opportune che dovranno essere ratificate dall'Assemblea di Lega.

Interpreta e chiarisce il regolamento e, in caso di necessità, integra eventuali lacune.

Prende in esame in prima istanza le violazioni al presente regolamento e applica le sanzioni disciplinari previste dal Codice delle Pene che prevedano più di 2 punti di penalizzazione in classifica e fino all'estromissione dal campionato.

e) Giustizia sportiva e Commissione Giudicante:

Quando avvengono palesi violazioni del regolamento, il Presidente di Lega o la Giunta di Lega, a seconda dei propri compiti, dopo avere ascoltato le parti in causa, pubblica, mediante Comunicato Ufficiale, le eventuali sanzioni comminate secondo il Codice delle Pene le relative motivazioni. Entro una settimana dalla pubblicazione, il destinatario delle sanzioni può impugnare la sentenza di primo grado e ricorrere, in seconda istanza, alla Commissione Giudicante, motivando dettagliatamente la richiesta di riesame.

Qualora il Presidente di Lega o un membro della Giunta di Lega siano implicati nell'inchiesta in discussione il procedimento dovrà essere esaminato anche in prima istanza dalla Commissione Giudicante.

La Commissione Giudicante rappresenta il massimo organo di giustizia della Lega di Fantabasket. Essa è composta dai due Presidenti di Lega e da due membri effettivi per ogni sezione, eletti da ciascuna Assemblea di Lega ristretta e in carica per tre anni. E' presieduta dal Presidente di Lega più anziano.

La Commissione Giudicante delibera a maggioranza in prima istanza su gravi questioni disciplinari, contemplate e non dal presente regolamento, quali ad esempio le squalifiche, comminando le sanzioni previste nel Codice delle Pene. In seconda istanza delibera sugli appelli avverso i provvedimenti disciplinari presi dai Presidenti di Lega e dalle Giunte di Lega.

Le sentenze di prima o seconda istanza della Commissione Giudicante sono inappellabili.

Non partecipano alla votazione i membri eventualmente implicati nell'inchiesta in esame alla Commissione .

Art. 3: Formazione delle squadre

a) Composizione della formazione di gara:

Ogni squadra deve essere formata da un numero di giocatori non inferiore a 12 e non superiore a 15.

Tutti i giocatori devono appartenere ed essere regolarmente iscritti al Campionato Nazionale Maschile Serie A1. Questi saranno acquistati e tesserati dalle varie società per il Campionato di Fantabasket con le modalità e i termini previsti dall'apposito articolo sul "*Mercato Giocatori*" (Art. 4).

Ogni gara sarà giocata con massimo 12 giocatori per squadra: di essi solo 7 possono essere schierati in campo, rispettando i seguenti **obblighi di ruolo**:

- almeno 1 "playmaker", ma non più di 2
- almeno 1 "pivot", ma non più di 2
- 4 "lunghi" + 3 "piccoli" oppure 3 "lunghi" + 4 "piccoli".

I ruoli vengono decisi durante la prima riunione di mercato e non possono essere modificati in seguito. Per i nuovi giocatori che vengono acquistati a stagione in corso, i ruoli vengono decisi prima dell'eventuale asta di mercato dalla maggioranza dei presidenti di società.

E' consentito un numero massimo di 5 giocatori, oltre i 7 titolari, come riserve in panchina; qualora uno o più dei 7 prescelti non sia disponibile per infortunio o qualunque altro motivo, i sostituti subentreranno, in rispetto agli obblighi di ruolo sopra esposti, nell'ordine in cui vengono forniti all'avversario, a meno che non vengano fornite dal presidente di club altre disposizioni all'atto della comunicazione della formazione.

Un giocatore, per poter essere considerato nella valutazione globale della squadra, deve aver giocato non meno di 4 minuti nella gara di serie A1 che lo vede coinvolto, altrimenti dovrà subentrare il primo sostituto della lista che rispetti gli obblighi di ruolo; nel caso in cui nessuna riserva sia disponibile, è concesso di considerare nella valutazione della squadra anche il giocatore che ha giocato meno di 4 minuti.

Se non è possibile ricorrere alle riserve, per qualunque motivo, la squadra giocherà in 6, 5, .. e così via; nel caso in cui nessuno dei giocatori sia disponibile, la squadra perderà la gara per "*forfait*" (art. 8), senza subire, tuttavia, punti di penalità. Anche qualora una squadra non abbia giocatori sufficienti per ottemperare agli obblighi di ruolo, dovrà giocare in 6 o meno, pur avendo sostituti ma in ruoli già coperti.

Una squadra non può a priori giocare in 6 (o meno) pur avendo a disposizione valide riserve: se ciò avvenisse, il fatto dovrà essere considerato come un errore

nella formazione, e come tale punito.

b) Comunicazione della Formazione :

Ogni presidente di club deve comunicare la formazione della squadra che si intende schierare in una determinata partita al Presidente di Lega (o, in sua assenza, al Vicepresidente), almeno un istante precedente l'inizio della prima gara di serie A1 di quella giornata.

Se si intende confermare la stessa formazione che ha giocato la giornata precedente non è obbligatoria alcuna comunicazione al Presidente di Lega.

Qualora la formazione di una squadra venga modificata per tagli, acquisti o scambi di giocatori, è obbligatorio comunicare al Presidente di Lega la nuova formazione con cui si giocheranno le partite successive.

Se la formazione viene comunicata anche all'avversario, in caso di disaccordo, fa fede quella data al Presidente di Lega .

Nel caso in cui il Presidente di Lega sia anche un giocatore, lo stesso deve comunicare le proprie formazioni all'avversario di turno o al Vice di Lega.

La comunicazione della formazione, sempre nei limiti temporali di cui al primo comma del presente articolo, può avvenire anche telefonicamente, via fax oppure per e-mail. In quest'ultimo caso, affinché la comunicazione sia valida, è indispensabile che il Presidente di Lega ne mandi conferma.

Art. 4: Mercato Giocatori

a) Regole Generali e Limitazioni Temporali :

Tutte le squadre partecipanti al torneo di Fantabasket nella prima riunione dell'anno sportivo prendono parte al mercato dei giocatori; in tale riunione, sono ammessi solo il presidente e/o il procuratore generale di ogni società; inoltre, devono obbligatoriamente essere rappresentate tutte le squadre.

Il pacchetto di giocatori tesserabili per la Lega Fantabasket è composto solamente da atleti che partecipano, per l'anno sportivo in corso, al Campionato Nazionale Maschile di Serie A1.

Dopo la prima riunione di mercato all'inizio dell'anno sportivo possono essere acquistati giocatori liberi (non appartenenti, cioè, ad altre squadre di Fantabasket) in qualunque altro momento fino al termine del girone di Regular Season del Campionato (Art. 6).

A tutte le operazioni di mercato descritte nei successivi paragrafi possono partecipare tutte le squadre ad eccezione di quelle:

- 1) Matematicamente fuori dalla partecipazione ai Play Off.
- 2) Estromesse dal campionato per motivi disciplinari.

Tali limitazioni valgono dal momento in cui è nota la nuova situazione in campionato di una squadra.

b) Tesseramento dei Giocatori :

Prima di poter essere schierato in una gara di Fantabasket, un giocatore appena acquistato o derivante da uno scambio o cessione con altra squadra, deve essere tesserato per tale campionato ad opera del presidente della squadra di Fantabasket cui appartiene.

Al termine di ogni operazione di mercato descritta nel presente articolo (acquisto, cessione, taglio, scambio, ...) ed effettuata a norma di regolamento, è sempre necessario avvertire il Presidente di Lega per ufficializzare l'operazione stessa.

Il tesseramento di un giocatore o l'ufficializzazione di un taglio deve essere effettuato mediante iscrizione del nominativo del giocatore nel Registro del Mercato, libro contabile custodito dal Presidente di Lega e visionabile in qualunque momento da parte di qualsiasi altro presidente di club. In tale registro, oltre al nominativo del giocatore acquistato o tagliato, comparirà il tipo di operazione di mercato (T = taglio, A = acquisto, R = reintegro, S = scambio), la data di effettuazione della stessa, la giornata di gioco e i crediti pagati o recuperati.

c) Prima Riunione di Mercato :

Vengono sorteggiati i posti, preparati attorno ad un tavolo, per determinare l'ordine di chiamata dei vari giocatori: il presidente che ha sorteggiato il numero 1 sederà in un posto qualsiasi e alla sua destra si sistemeranno quelli con i numeri successivi, fino all'ultimo che si troverà immediatamente alla sinistra del primo.

Vengono inoltre stabiliti il n° di crediti totali a disposizione nella prima riunione del mercato e quelli concessi in più ad ogni squadra al termine della stessa e cumulabili con i precedenti, valevoli per gli acquisti di mercato durante tutto l'anno, secondo quanto espresso al paragrafo d) del presente articolo, ma non cumulabili di anno in anno.

All'inizio della riunione il presidente che ha sorteggiato il n° 1 chiamerà ad alta voce il giocatore che intende acquistare, con la relativa offerta in denaro; la parola passerà al presidente n° 2 che rilancerà (almeno 1 credito in più), oppure passerà la mano; chi ha passato la mano non potrà più partecipare alle trattative per quel giocatore; alla fine chi avrà offerto di più si aggiudicherà il giocatore stesso. A questo punto la parola passerà al presidente n° 2 che chiamerà ad alta voce il nome del 2° giocatore in lizza e si proseguirà allo stesso modo fintanto che tutte le squadre non avranno speso tutti i crediti a disposizione, o avranno raggiunto il tetto massimo di 15 giocatori (e minimo di 12).

Dopo la chiusura della prima riunione di mercato possono essere acquistati nuovi giocatori con le modalità espresse nel successivo paragrafo.

d) Successivi Acquisti di Mercato :

Giocatori liberi, ovvero non tesserati per altra squadra di Fantabasket, possono essere acquistati in qualunque momento, con le limitazioni di cui al par. a) 3° comma e segg. del presente articolo.

Quando un presidente vuole acquistare un giocatore dopo la chiusura della prima riunione di mercato, deve:

- 1) Essere in regola col n° di giocatori della propria squadra, cioè deve avere meno di 15 giocatori tesserati.

- 2) Deve avvertire tutti gli altri presidenti della sua volontà di acquisto e stabilire una base d'asta (almeno 1 credito).
- 3) Se nessuno degli altri presidenti rilancerà, potrà comperare il giocatore al prezzo voluto, altrimenti si effettuerà l'asta tra i presidenti interessati come nel mercato della prima riunione, servendosi delle medesime regole.
- 4) Ad acquisto effettuato, deve avvertire il Presidente di Lega per procedere al tesseramento (art. 4 par. b).

Il neo acquisto potrà giocare nella sua nuova squadra solo se è stato tesserato per il Fantabasket in tempo utile, ovvero prima dell'inizio della partita di serie A1 che lo vede coinvolto.

La partecipazione di un qualunque presidente all'asta per un giocatore può avvenire solo se la sua squadra ha meno di 15 giocatori tesserati.

Non è necessario convocare altre riunioni plenarie di mercato, basta che tutti i presidenti vengano contattati anche singolarmente sulle intenzioni di acquisto di qualche giocatore da parte di una squadra.

e) Tagli e Reintegri di Giocatori :

E' consentito un numero di tagli illimitato, in qualunque momento del campionato con la limitazione di cui all'art.4 par. a) 3° comma e seguenti. Per ciascun giocatore tagliato il recupero dei crediti è funzione delle giornate di gioco durante le quali risultava tesserato per tale società di Fantabasket; il **valore attualizzato** in crediti di un giocatore (definito nell'art.1 par. a) comma 6), infatti, è soggetto ad un **ammortamento**, decrescendo in modo proporzionale all'aumentare delle giornate di gioco per cui risulta tesserato: per determinare i crediti recuperati si faccia riferimento alla formula riportata nell'Appendice A.

Il giocatore tagliato può essere acquistato da una altra squadra nelle modalità previste dal paragrafo "*Successivi acquisti di mercato*" del presente articolo (par. d).

Se un giocatore è indisponibile per un certo tempo (per infortunio od altro), oppure viene tagliato dalla propria società di serie A1, chi possiede tale giocatore nel Fantabasket deve effettuare una scelta: può infatti tagliarlo ed in tal caso

recupera il *valore attualizzato* del giocatore; oppure, se rinuncia ai crediti derivanti dal taglio, può decidere di mantenerne i diritti per un eventuale ritorno del giocatore al termine dell'infortunio.

L'eventuale sostituto comperato dalla società di A1, se non è di proprietà di nessuna squadra di Fantabasket, può essere acquistato da chiunque secondo le note modalità di mercato (art. 4 par. d).

E' possibile, per una società, reintegrare un giocatore tagliato, a patto che vengano spesi per il reintegro tanti crediti quanti se ne erano ricavati col taglio. Se successivamente tale giocatore verrà nuovamente tagliato, il recupero dei crediti verrà calcolato mediante la formula riportata nell'Appendice A considerando le giornate trascorse dal reintegro e la cifra spesa. E' concesso un numero di reintegri di giocatori illimitato, per ogni anno sportivo.

f) Scambi di giocatori fra società :

Sono consentiti trasferimenti di giocatori da una società all'altra, purché resi noti a tutti i presidenti di club.

Il *valore attualizzato* in crediti di un giocatore resta sempre il medesimo, anche cambiando proprietario.

I limiti di tempo in cui possono essere effettuati gli scambi sono i soliti di qualsiasi operazione di mercato (art.4 par. a).

Al termine dello scambio i presidenti di club interessati devono contattare immediatamente il Presidente di Lega per il nuovo tesseramento dei giocatori, come espresso nel par. b del presente articolo.

Art. 5 : Calcolo del punteggio delle partite

Per ogni giocatore viene calcolata una valutazione, consultando le statistiche delle gare di serie A1 diffuse su Internet dalla Lega Basket oppure pubblicate sul settimanale "SuperBasket": in caso di disaccordo tra le due fonti ufficiali fanno fede i dati pubblicati dalla Lega Basket, fatti salvo palesi errori od omissioni, per i

quali si procederà come descritto più oltre. Questo calcolo si esegue nel seguente modo:

$$\text{VAL} = \text{PU} + \text{TLF} - 2 \times \text{TLS} + 2 \times \text{T2F} - 2 \times \text{T2S} + 3 \times \text{T3F} - 2 \times \text{T3S} + \text{RD} + 1.5 \times \text{RO} + \text{PR} - \text{PP} + 2 \times \text{AS} + \text{ST}$$

ove tali simboli significano:

VAL, valutazione del giocatore;	PU, punti realizzati dal giocatore
TLF, tiri liberi realizzati	TLS, tiri liberi sbagliati
T2F, tiri da 2 realizzati	T2S, tiri da 2 sbagliati
T3F, tiri da 3 realizzati	T3S, tiri da 3 sbagliati
RD, rimbalzi in difesa	RO, rimbalzi in attacco
PP, palle perse	PR, palle recuperate
AS, assistenze	ST, stoppage date

Si sommano le valutazioni di tutti i giocatori di una formazione, si aggiunge un eventuale BONUS alla squadra che gioca in casa (ad. es. nella prima fase di Regular Season +10, nei Play Off +15); infine si divide il risultato per due e si trova, quindi, il punteggio finale ottenuto dalla squadra.

Vince, delle due, chi realizza il punteggio più alto. In caso di parità saranno prese in considerazione le valutazioni dei giocatori parcheggiati in panchina: si ricorrerà, cioè, a quello designato come primo cambio e se la parità persiste, si ricorrerà al secondo cambio e così via; qualora il risultato di parità non cambi, la partita verrà rigiocata. Ai fini della risoluzione della parità si deve tenere conto anche di giocatori che hanno giocato meno di 4 minuti.

E' diritto di ogni presidente di società chiedere copia dei risultati ufficiali delle gare giocate al Presidente (o vice) di Lega, per verificare la correttezza degli stessi.

Il ricorso per eventuali errori presenti nelle statistiche deve essere presentato alla Giunta di Lega, entro 72 ore dalla pubblicazione delle medesime.

In caso di inconfutabile errore od omissione delle statistiche della Legabasket la Giunta di Lega dovrà cercare di correggere l'errore o colmare le lacune. A tal proposito saranno utilizzabili solo dati ufficiali forniti dalla Lega Basket o dalle società di serie A1.

In via del tutto eccezionale (solo per mancanza totale o parziale delle statistiche di una o più gare), se possibile, si potrà ricorrere al video-tape della/e gara/e: verranno designate tre persone neutrali le quali, visionando la/e partita/e

stileranno insindacabilmente le statistiche mancanti, secondo le note modalità utilizzate dai rilevatori scout.

Se non sono disponibili dati ufficiali o filmati, la partita verrà ugualmente omologata con le statistiche parziali a disposizione. La gara dovrà essere rigiocata solo nel caso in cui per una squadra di Fantabasket non siano disponibili tutte le statistiche per più di 3 giocatori.

Non sono ammessi ricorsi per errori di statistiche, se vengono motivati con prove riguardanti altri giornali, televisioni, ecc., ma solo per palesi e inconfutabili errori di stampa o altro.

Se la controversia non viene sanata dalla Giunta di Lega si ricorrerà alla Commissione Giudicante.

Art. 6: Campionato di Fantabasket

Ciascuna sezione della Lega Fantabasket Forlivese organizza autonomamente tre competizioni di sezione e cioè il Campionato di Fantabasket, la Coppa di Lega e la Supercoppa di Lega.

a) Svolgimento del Campionato di Sezione:

Il Campionato di Fantabasket si compone di due parti: una Regular Season, ed una successiva fase di Play Off, alla quale partecipano le prime quattro squadre classificate al termine della Regular Season.

Regular Season: consiste in un girone all'italiana di 14 giornate con gare di andata e ritorno tra tutte le formazioni (il BONUS per la squadra che gioca in casa è di +10 per ogni partita) e di una appendice di 7 ulteriori giornate con incontri tra tutte le squadre, seguendo il calendario del girone di andata (nessun BONUS si applica alla squadra che gioca in casa). Al termine di ogni giornata di gioco vengono assegnati alle squadre vincenti due punti in più in classifica, alle perdenti nessuno. Per la determinazione del Calendario si faccia riferimento alla tabella riportata nell'Appendice B.

Play Off: fase finale per l'assegnazione dello scudetto, cui partecipano le prime quattro squadre classificate al termine della Regular Season. Il BONUS per la squadra che gioca in casa è di +15 in ogni partita. Tale fase si compone di Semifinali e Finale per l'assegnazione dello scudetto.

Le due semifinali si svolgeranno nel seguente modo:

Semifinale 1) 1° classificata contro 4° classificata

Semifinale 2) 2° classificata contro 3° classificata

Esse verranno disputate al meglio delle cinque gare, di cui tre (la prima, la terza e l'eventuale quinta) in casa della meglio classificata nella Regular Season; le vincenti di tre incontri potranno disputare la finale per il titolo.

La finale per l'assegnazione dello Scudetto di Fantabasket si svolgerà al meglio delle cinque partite, tre delle quali in casa della meglio classificata nella Regular Season (la prima, la terza e l'eventuale quinta).

b) Determinazione della Classifica di Regular Season:

Nella Regular Season, dopo ogni incontro, vengono assegnati alla squadra vincente due punti in più in classifica, alla perdente nessuno.

Possono altresì essere inflitti punti di penalizzazione solo per motivi disciplinari, come da Codice delle Pene.

Per stilare la classifica definitiva al termine della Regular Season in caso di parità, si ricorrerà a quanto stabilito dall'art.116 del Regolamento Esecutivo FIP qui di seguito riportato:

1. Se ci sono due squadre a pari punti, il risultato(i) della gara(e) tra queste due squadre determinerà la posizione in classifica o in caso di parità si ricorrerà alla **DIFFERENZA CANESTRI** come spiegato al successivo punto 8.

2. Se i punti realizzati e subiti sono gli stessi, la classifica sarà determinata dal **QUOZIENTE CANESTRI** prendendo in considerazione i risultati di tutte le gare giocate nel girone dalle due squadre, come spiegato al successivo punto 8.

3. Se più di due squadre sono a pari merito, verrà effettuata una nuova classifica, la cosiddetta **CLASSIFICA AVULSA**, prendendo in considerazione soltanto i risultati delle gare tra queste squadre.

4. Nel caso in cui, dopo la classifica avulsa, vi siano ancora squadre a pari punteggio, la loro posizione sarà determinata dal quoziente canestri prendendo in considerazione soltanto i risultati delle gare tra le squadre ancora in parità di punteggio.

5. Se vi sono ancora squadre a pari punteggio, la classifica verrà effettuata determinando il quoziente canestri risultante di tutte le gare giocate nel girone.

6. Se, usando i suddetti criteri, si giunge alla situazione in cui risultano a pari punteggio soltanto due squadre, si applicheranno automaticamente le procedure indicate nei punti 1. e 2.

7. Se si giunge ad una situazione di parità che ancora coinvolge più di due squadre, si ripeterà la procedura a partire dal punto 3.

8. La **DIFFERENZA CANESTRI** viene calcolata considerando la differenza tra la somma dei punti fatti e quella dei punti subiti. Il **QUOZIENTE CANESTRI** viene calcolato considerando il rapporto tra la somma dei canestri fatti e la somma dei canestri subiti; il rapporto va calcolato mediante divisione e devono essere considerate quattro cifre significative dopo la virgola.

c) Classifica Finale del Campionato:

La classifica finale sarà stilata in base ai risultati ottenuti nei Play Off e nella Regular Season da ogni singola squadra, nel seguente modo:

- 1° Vincente della finale scudetto.
- 2° Perdente della finale scudetto.
- 3° Perdente delle semifinali meglio classificata dopo la Regular Season.
- 4° Perdente delle semifinali peggio classificata dopo la Regular Season.
- 5° Squadra quinta classificata al termine della Regular Season.
- 6° Squadra sesta classificata al termine della Regular Season.
- 7° Squadra settima classificata al termine della Regular Season.
- 8° Squadra ottava classificata al termine della Regular Season.

d) Cifra di Iscrizione al Campionato :

Per il presente anno viene richiesta una quota di iscrizione di £ 20.000 per ogni società, da pagarsi all'inizio della prima riunione di mercato, pena l'esclusione della squadra da ogni competizione per morosità. Tale cifra è comprensiva anche dell'iscrizione alla Coppa di Lega (art. 6 par. f)

e) Premi e Retrocessione:

Il vincitore della finale scudetto viene premiato con la targa commemorativa riportante lo *scudetto tricolore*, la Coppa in palio e £ 120.000; al secondo spetta, invece, la somma di £ 10.000.

La squadra classificata all'ultimo posto viene "retrocessa", dovendo corrispondere la cifra di £ 10.000 quale ammenda per la *retrocessione*.

f) Coppa di Lega:

Partecipano alla Coppa di Lega le prime quattro squadre classificatesi al termine del girone di andata di Regular Season del Campionato in corso; tale competizione è articolata in una fase di Final Four con semifinale in casa della meglio classificata in Regular Season (con un bonus di +10 a favore della società ospitante) secondo il seguente schema:

- 1) Prima in classifica -- Quarta in classifica
- 2) Seconda in classifica -- Terza in classifica

La finale tra le vincenti delle due semifinali viene anch'essa giocata in casa della meglio classificata in Regular Season (BONUS=+10). La vincitrice si aggiudica il trofeo in palio (coppa + un premio di £40.000).

g) Supercoppa di Lega:

Partecipano alla Supercoppa di Lega le due squadre che l'anno precedente hanno vinto il Campionato e la Coppa di Lega, rispettivamente. Nel caso entrambe

le competizioni siano state vinte da una sola squadra, la Supercoppa viene giocata tra la vincitrice del campionato e la perdente della finale della Coppa di Lega.

Le due squadre partecipanti effettuano una partita in campo neutro (senza alcun BONUS di +10), per l'assegnazione del titolo e del trofeo in palio (coppa).

Art. 7: Norme Generali per la partecipazione alle Coppe Europee (Eurolega - Coppa Korac - Supercoppa Europea - Eurocup)

a) Partecipazione alle Coppe Europee:

Vengono istituite tra le due diverse Sezioni che formano la Lega Fantabasket Forlivese due Coppe Europee (Eurolega e Coppa Korac) alle quali partecipano un totale di sei squadre per ciascuna competizione: le prime tre classificate di ciascun campionato di sezione (per la classifica finale si veda l'art. 6 par. c) partecipano all'Eurolega, le squadre classificatesi dalla quarta alla sesta posizione prendono parte alla Coppa Korac. Viene inoltre indetta una Supercoppa Europea tra le vincenti di Eurolega e Coppa Korac e l'Eurocup tra le vincenti delle Coppa di Lega di ciascuna delle due sezioni della Lega Forlivese di Fantabasket.

E' facoltà di ciascuna società rinunciare alla partecipazione ad una competizione europea, prima dell'inizio della stessa; in questo caso subentrerà la squadra, appartenente al medesimo campionato della rinunziataria, immediatamente seguente alla stessa nella classifica finale.

Per poter partecipare alle competizioni di coppa, oltre ad aver versato la quota di iscrizione necessaria (si veda il par. d del presente articolo), bisogna essere in regola con le tasse dei relativi campionati di appartenenza

Per tutti i tornei si applica quanto prescritto dal presente Regolamento e dal Codice delle Pene.

b) Svolgimento delle Coppe:

Eurolega - Coppa Korac:

Entrambi i tornei si compongono di due fasi: una Regular Season composta da un girone all'italiana con incontri di andata e ritorno (BONUS di +10 in favore della squadra che gioca in casa) e una successiva appendice di incontri in campo neutro seguendo il calendario del girone di andata. Per la determinazione del calendario di gioco si faccia riferimento alla riportata nell'Appendice C. Al termine della prima fase si disputano le Final Four alle quali partecipano le prime quattro squadre classificate al termine della prima fase di ciascuna coppa. Gli incontri di questa fase finale si disputano in campo neutro (senza il BONUS di +10 in favore della società ospitante), secondo il seguente schema:

SEMIFINALI (Eurolega, Coppa Korac)

- 1) 1° classificata - 4° classificata
- 2) 2° classificata - 3° classificata

FINALE (Eurolega, Coppa Korac)

A) Vincente Semifinale 1 - Vincente Semifinale 2

Le due vincitrici delle finali dei rispettivi tornei conquistano i trofei in palio.

Supercoppa Europea - Eurocup:

Le due squadre partecipanti effettuano una partita in campo neutro (senza alcun BONUS di +10), per l'assegnazione del titolo e del trofeo in palio.

c) Giocatori tesserabili:

I giocatori che una società può far partecipare ad una competizione europea, sono tutti e solo quelli in suo possesso, nel rispettivo campionato di appartenenza, tesserati per la coppa europea prima dell'inizio della stessa.

Dopo l'inizio della Prima Fase di Eurolega e di Coppa Korac si possono tesserare nuovi giocatori solo alla fine del girone di andata di tali competizioni.

I ruoli dei giocatori sono gli stessi dei rispettivi campionati (si consiglia di uniformarli all'inizio del campionato) e sono immodificabili.

d) Cifra di Iscrizione alle Coppe Europee :

Viene richiesta per l'Eurolega una quota di iscrizione di £ 20.000 per ogni squadra e per la Coppa Korac di £ 15.000.

e) Premi :

Al vincitore dell'Eurolega viene destinata la coppa in palio più un premio di £ 120.000; al vincitore della Coppa Korac viene destinata la coppa in palio più un premio di £ 90.000. Ai vincitori della Supercoppa Europea e dell'Eurocup viene offerta la targa e la coppa in palio ma nessun premio pecuniario.

Art. 8: Perdita di una Gara per Forfait

Nei casi prescritti dal regolamento, in sede di omologazione della gara, il Presidente di Lega può decretare secondo quanto stabilito dal Codice delle Pene, la perdita della gara per forfait da parte di una squadra; ciò significa che la partita, qualunque sia l'esito reale viene omologata col risultato di 20 - 0 a sfavore della squadra che ha commesso l'illecito; in più alla stessa viene inflitto 1 punto di penalizzazione in classifica; nei casi più gravi o se recidiva possono essere inflitti più punti di penalità fino alla estromissione dal campionato; se l'estromissione avviene prima della fine del girone di andata della Regular Season, la classifica viene modificata, come se quella squadra non fosse mai esistita e viene rifatto il calendario escludendo tale squadra; se ciò avviene dopo, tutti i risultati delle gare giocate da quella squadra vengono considerati validi ai fini della classifica; le successive gare sono perse per forfait, senza più punti di penalità.

Art. 9: Modifiche al Regolamento

Sono possibili modifiche e aggiunte al presente Regolamento, durante l'anno sportivo, purché approvate dall'Assemblea di Lega a maggioranza dei 2/3 dei presenti; alla votazione devono partecipare almeno i 2/3 dei presidenti di tutte le società. Una persona astenuta è considerata partecipante al voto.

Le modifiche o le integrazioni apportate nel corso dell'anno sportivo non devono in nessun modo recare danno ad alcuna squadra, ma devono essere mirate a chiarire o a completare aspetti del regolamento più o meno oscuri o lacunosi.

Per le modifiche o le integrazioni al presente Regolamento effettuate al termine della stagione sportiva o prima dell'inizio della successiva è sufficiente la maggioranza assoluta dei presenti.

Codice delle Pene

Ai fini della valutazione della recidiva si devono considerare solo i reati identici commessi nel medesimo anno sportivo, che comportano sanzioni presenti nello stesso articolo, paragrafo e comma del Codice delle Pene ad eccezione di quanto all'art.1 par. a, b, c, ove, per il calcolo della recidiva, vengono considerati anche i reati commessi in precedenti anni sportivi.

1) Violazioni della Lealtà e Correttezza Sportiva (Art.1 R.T.)

Pena generale:

A seconda della gravità della violazione, dall'ammonizione a punti di penalizzazione in classifica fino all'estromissione dal campionato con squalifica da anni uno a vita.

Nota: Tutte le pene descritte nei paragrafi a, b, c, d, e del presente articolo, che prevedono punti di penalità, se si riferiscono a violazioni commesse durante la fase dei Play Off, si devono intendere come immediata estromissione della squadra rea dai successivi turni di gioco.

a) Premi a vincere o a perdere:

Estromissione immediata dal campionato e Squalifica a Vita per tutte le squadre coinvolte (se d'accordo).

Attenuanti: Se la società che doveva ricevere il premio denuncia il fatto prima di commettere il reato, la pena per la stessa viene annullata; se il fatto viene denunciato o ammesso dopo aver accettato il premio, vengono inflitti contro la stessa 5/10 punti di penalità. Se la società che ha promesso il premio ammette il fatto, senza che lo stesso sia stato corrisposto, la pena viene ridotta a 8/12 punti di penalità in classifica nei confronti di quest'ultima, ma senza la squalifica; se invece il premio è stato pagato, la società viene immediatamente estromessa dal campionato ed il Presidente

viene squalificato per un periodo di tempo variabile da 3 anni a vita a seconda della gravità. Se la società è recidiva si applica comunque la pena descritta al primo comma, senza considerare alcuna attenuante.

b) Ingerenze, pressioni, intimidazioni, scorrettezze contro altre società:

1. Rilevanti, non dolose: 1° volta: Ammonizione -- 2° volta: 2/10 punti di penalità -- 3° volta: Estromissione dal Campionato e Squalifica (da anni 1 a Vita).
2. Dolose, non gravi: 1° volta: 2/10 punti di penalità -- 2° volta: Estromissione dal Campionato e Squalifica (da anni 2 a Vita).
3. Dolose e gravissime: Estromissione dal Campionato e Squalifica (da anni 3 a Vita).

Nota: In caso di intimidazioni e scorrettezze contro altre società le pene si applicano dal punto 2.

c) Accordi sottobanco:

1. Non dolosi: 1° volta: Ammonizione -- 2° volta: 2/10 punti di penalità -- 3° volta: Estromissione dal Campionato ed 1 Anno di Squalifica.
2. Dolosi, senza ledere altre società: 1° volta: 2/10 punti di penalità -- 2° volta: Estromissione dal Campionato e 2 Anni di Squalifica.
3. Dolosi e lesivi: Estromissione dal Campionato e Squalifica da anni 2 a Vita.

d) Violazione del Principio di Esclusività:

Estromissione immediata dal Campionato di Fantabasket e diffida; se recidivo si aggiunge anche la Squalifica di 1 anno.

e) Violazioni della Serietà, Scrupolosità, Assiduità di Partecipazione:

(ad eccezione degli illeciti puniti nel successivo articolo 2)

Pene che vanno dalla semplice Ammonizione, alla partita persa per Forfait, alla Estromissione dal Campionato, a seconda della gravità della colpa e della recidiva.

2) Formazioni e Squadre (Art. 2 R.T.) :

Errori ed omissioni nella formazione dei giocatori costituiscono Illecito Sportivo e come tali vengono immediatamente puniti dal Presidente di Lega all'atto di omologazione delle gare.

a) Errori nella Formazione:

1° volta : Partita persa per Forfait e -1 di penalizzazione in classifica.

2° volta : Partita persa per Forfait e -2 di penalizzazione in classifica; Ammonizione.

3° volta : Partita persa per Forfait e Estromissione dal Campionato.

b) Non comunicazione in tempo utile della formazione al Presidente di Lega:

Se la formazione non viene comunicata al Presidente di Lega (o suo Vice) come previsto dal regolamento si applicano le seguenti sanzioni:

1° volta : Ammonizione.

2° volta : Partita persa per Forfait e -1 di penalizzazione in classifica.

3° volta : Partita persa per Forfait ed Estromissione dal Campionato.

3) Illeciti nel Mercato Giocatori (Art. 3 R.T.):

1. Senza Dolo: 1° volta: Ammonizione -- 2° volta: 1/3 punti di penalità -- 3° volta: 3/10 punti di penalità.
2. Con Dolo: 1° volta: 3/10 punti di penalità -- 2° volta: Estromissione dal Campionato.

Nota: Se le violazioni contemplate negli articoli 2 e 3 avvengono durante i Play Off, tutte le sanzioni che prevedono punti di penalità devono intendersi come estromissione della squadra stessa dal turno successivo di gioco.

Appendice A:

I crediti recuperati si possono calcolare mediante la formula di ammortamento:

$$CR = CS - CS \cdot \frac{GT}{21}$$

ove :

CR = Crediti Recuperati;

CS = Crediti Spesi;

GT = Giornate trascorse dall'acquisto del giocatore;

oppure, equivalentemente, mediante la formula:

$$CR = CS \times H$$

nella quale :

CR = Crediti Recuperati;

CS = Crediti Spesi;

$H = 1 - GT/21$ coefficiente di ammortamento dipendente dal numero di giornate trascorse dall'acquisto del giocatore.

Arrotondamento: Se la parte decimale è minore di 0.75, il risultato viene arrotondato al numero intero inferiore altrimenti al superiore.

Appendice B:

Calendario della Regular Season

Girone	Giornata	Gara 1	Gara 2	Gara 3	Gara 4
ANDATA	1°	1 - 6	3 - 4	5 - 2	7 - 8
	2°	2 - 1	4 - 7	6 - 3	8 - 5
	3°	1 - 8	3 - 2	5 - 4	7 - 6
	4°	3 - 5	4 - 8	6 - 2	7 - 1
	5°	2 - 7	4 - 6	5 - 1	8 - 3
	6°	1 - 4	2 - 8	6 - 5	7 - 3
	7°	3 - 1	4 - 2	5 - 7	8 - 6
RITORNO	8°	6 - 1	4 - 3	2 - 5	8 - 7
	9°	1 - 2	7 - 4	3 - 6	5 - 8
	10°	8 - 1	2 - 3	4 - 5	6 - 7
	11°	5 - 3	8 - 4	2 - 6	1 - 7
	12°	7 - 2	6 - 4	1 - 5	3 - 8
	13°	4 - 1	8 - 2	5 - 6	3 - 7
	14°	1 - 3	2 - 4	7 - 5	6 - 8
APPENDICE	15°	1 - 6	3 - 4	5 - 2	7 - 8
	16°	2 - 1	4 - 7	6 - 3	8 - 5
	17°	1 - 8	3 - 2	5 - 4	7 - 6
	18°	3 - 5	4 - 8	6 - 2	7 - 1
	19°	2 - 7	4 - 6	5 - 1	8 - 3
	20°	1 - 4	2 - 8	6 - 5	7 - 3
	21°	3 - 1	4 - 2	5 - 7	8 - 6

Nota: Ciascun numero che compare nelle tabelle è abbinato ad una determinata squadra, a seguito di sorteggio prima dell'avvio ufficiale delle competizioni sportive.

Appendice C:

Calendario delle Coppe Europee:

Girone	Giornata	Gara 1	Gara 2	Gara 3
ANDATA	1°	1 - 6	3 - 4	5 - 2
	2°	2 - 1	4 - 5	6 - 3
	3°	1 - 4	2 - 6	3 - 5
	4°	3 - 1	4 - 2	5 - 6
	5°	1 - 5	2 - 3	6 - 4
RITORNO	6°	6 - 1	4 - 3	2 - 5
	7°	1 - 2	5 - 4	3 - 6
	8°	4 - 1	6 - 2	5 - 3
	9°	1 - 3	2 - 4	6 - 5
	10°	5 - 1	3 - 2	4 - 6
APPENDICE	11°	1 - 6	3 - 4	5 - 2
	12°	2 - 1	4 - 5	6 - 3
	13°	1 - 4	2 - 6	3 - 5
	14°	3 - 1	4 - 2	5 - 6
	15°	1 - 5	2 - 3	6 - 4

Nota: Ciascun numero che compare nelle tabelle è abbinato ad una determinata squadra, a seguito di sorteggio prima dell'avvio ufficiale delle competizioni sportive.

I Presidenti delle Società :

Basket Club Crvena Zvezda _____

Basket Club Haggis Eaters _____

Basket Club Punto G _____

Pallacanestro Agua Calientes _____

Polisportiva del Quattro _____

Pol. Gioventù Italiana del Littorio _____

Polisportiva Monte Libano _____

Sportilia G. S. _____

Visto :

Il Presidente di Lega

Il Vice Presidente di Lega
