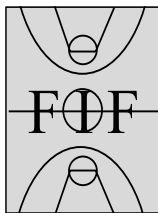


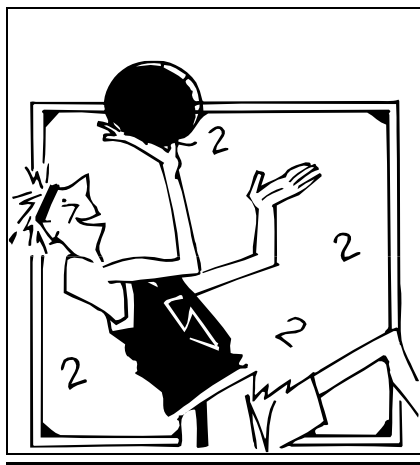
Federazione Italiana Fantabasket

Lega Fantabasket Forlivese



Regolamento Tecnico di Gioco

Codice delle Pene



Il Presente Regolamento Tecnico e Codice della Pene sono stati
adottati a maggioranza con votazione telematica del
del 23 Settembre 2025.

Regolamento Tecnico di Gioco

Art. 1: Principi

a) Definizioni:

- **Fantabasket:** è un gioco virtuale basato sulle statistiche di gara dei giocatori di basket partecipanti al Campionato Nazionale Maschile di Serie A. 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 A, il ruolo di playmaker o di guardia.
- **Lungo:** viene considerato "lungo" ogni giocatore che ricopre, nella sua formazione di serie A, 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 dirigenti 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. È 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, né 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 in autonomia la propria formazione.

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

Non è permesso ai dirigenti delle squadre avere diritti in più di una società della Lega Fantabasket Forlivese (salvo deroghe ad interim): questo vincolo prende il nome di "*Principio di Esclusività*".

Per ogni violazione dei principi enunciati ai commi precedenti e per quanto 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 Gironi (A e B) ciascuno dei quali è composto da un numero massimo di otto squadre.

I due Gironi organizzano indipendentemente il mercato giocatori e congiuntamente il Campionato e le Coppe di Lega, secondo quanto stabilito dall'art. 6 del presente Regolamento.

Ogni squadra della Lega Fantabasket Forlivese è guidata da un Presidente ed

eventualmente da un General Manager. Essi curano il mercato dei giocatori e scelgono le formazioni da schierare nelle varie partite.

Il Presidente e il General Manager, come rappresentanti delle società affiliate alla Lega, possono partecipare alle Assemblee di Lega (art. 2 par. c), tuttavia solo uno dei due, di norma il Presidente, ha diritto di voto.

b) Presidenti di Girone e di Lega:

I Presidenti di Girone, uno per ciascun Girone, sono eletti dal rispettivo Consiglio di Girone a scrutinio segreto e con maggioranza dei votanti. Il loro mandato ha durata triennale (tre anni sportivi) ed è rinnovabile.

I Presidenti di Girone coordinano e organizzano le attività interne al proprio Girone, presiedono e convocano il rispettivo Consiglio di Girone (art. 2, par. d), compongono la Giunta di Lega e collaborano con il Presidente di Lega, assistendolo nell'esercizio delle sue funzioni. In caso di impedimento o assenza del Presidente di Lega, le sue funzioni e responsabilità sono assunte dal Presidente di Girone più anziano in carica.

Successivamente all'elezione dei Presidenti di Girone, l'Assemblea di Lega elegge il Presidente di Lega, mediante scrutinio segreto e a maggioranza dei votanti. Possono candidarsi alla carica di Presidente di Lega esclusivamente i Presidenti di Girone in carica. Il mandato del Presidente di Lega coincide, per durata, con quello dei Presidenti di Girone ed è anch'esso rinnovabile.

Il Presidente di Lega rappresenta la Lega Fantabasket Forlivese, garantisce il rispetto del presente Regolamento, coordina i rapporti tra le Squadre, cura il tesseramento dei giocatori secondo le modalità previste dall'art. 4, e gestisce i Campionati di Fantabasket. Convoca e presiede le Assemblee di Lega, omologa i risultati ufficiali delle gare disputate e redige le relative classifiche, secondo quanto stabilito dal Regolamento.

Il Presidente di Lega riveste inoltre la funzione di **Giudice Sportivo di primo grado** (art. 2, par. f), applicando direttamente le sanzioni disciplinari previste dal Codice delle Pene per le infrazioni al presente Regolamento che comportino fino a

2 punti di penalizzazione in classifica. È altresì responsabile dell'applicazione delle decisioni disciplinari di prima istanza della Giunta di Lega e dei verdetti emessi in sede di appello dalla Commissione Giudicante.

c) Assemblea di Lega:

All'Assemblea di Lega partecipano tutte le società iscritte alla Lega Fantabasket Forlivese. Viene convocata dal Presidente di Lega (art. 2 par. b), che la presiede, almeno una volta all'anno oppure su esplicita richiesta di almeno cinque presidenti di società. In prima convocazione devono essere rappresentati almeno i 2/3 delle varie società, mentre in seconda convocazione non è richiesto alcun vincolo di partecipazione. L'Assemblea di Lega rappresenta il massimo organo della Lega Fantabasket. Ad essa spettano tutti i compiti e i poteri non esplicitamente affidati al Presidente (art. 2 par. b), alla Giunta di Lega (art. 2 par. e) e al Consiglio di Girone (art. 2 par. d), in particolare l'approvazione definitiva delle modifiche al Regolamento Tecnico.

d) Consiglio di Girone:

Al Consiglio di Girone partecipano solo le società appartenenti al rispettivo Girone e, in rappresentanza dell'altro Girone e con voto consultivo, il Presidente dell'altro Girone. Il Consiglio si occupa di questioni interne al singolo Girone e in particolare del mercato giocatori. Viene convocato dal Presidente di Girone oppure su esplicita richiesta di almeno tre presidenti di società. In prima convocazione devono essere rappresentati almeno i 2/3 delle varie società, mentre in seconda convocazione non è richiesto alcun vincolo di partecipazione.

All'inizio di ciascun anno sportivo il Consiglio di Girone può avanzare modifiche al Regolamento Tecnico che dovranno essere approvate dalla Giunta di Lega (art. 2 par. e) e dall'Assemblea di Lega (art. 2 par. c). Il Consiglio coadiuva la Giunta di Lega ad interpretare e chiarire il presente regolamento, ove richiesto.

e) Giunta di Lega:

La Giunta di Lega, composta dai Presidenti di Girone, rappresenta l'organo di governo della Lega Fantabasket Forlivese. È presieduta e viene convocata dal Presidente di Lega.

All'inizio di ciascun anno sportivo la Giunta propone eventuali modifiche al Regolamento Tecnico e, sentito il parere vincolante dei Consigli di Girone, sottopone le modifiche all'Assemblea di Lega (art. 8).

La Giunta di Lega organizza e gestisce tutte le competizioni di Lega (art. 6), interpreta e chiarisce il regolamento tecnico e, in caso di necessità, integra eventuali lacune. In particolare, la Giunta si occupa di stabilire i ruoli dei giocatori prima che gli stessi vengano trattati nel Mercato (art. 4), sentito il parere dei Consigli di Girone nei casi più dubbi.

La Giunta di Lega 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 (art. 2 par. f).

f) Giustizia sportiva e Commissione Giudicante:

Gli organi di giustizia sportiva di primo grado sono:

- il Presidente di Lega (art. 2 par. b comma 5)
- la Giunta di Lega (art. 2 par. e comma 4).

Quando avvengono palesi violazioni al Regolamento Tecnico, l'organo di giustizia di primo grado, dopo una opportuna fase istruttoria, commina le sanzioni stabilite dal Codice delle Pene. Tali sanzioni, comprensive delle motivazioni, vengono poi pubblicate dal Presidente di Lega nel Comunicato Ufficiale della giornata. Entro 72 ore 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 abbiano un possibile conflitto di interesse, il procedimento dovrà essere esaminato in prima istanza dalla Commissione Giudicante. Chiunque sia in posizione di conflitto di interesse dovrà astenersi da qualunque votazione.

La Commissione Giudicante rappresenta il massimo organo di giustizia della Lega di Fantabasket. Essa è composta dai Presidenti di Girone e da due membri effettivi per ogni sezione, eletti da ciascun Consiglio di Girone e in carica per tre anni sportivi. È presieduta dal Presidente di Lega.

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 dal Codice delle Pene. In seconda istanza delibera sugli appelli avverso i provvedimenti disciplinari presi dal Presidente di Lega e dalla Giunta di Lega.

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

Non partecipano alla votazione i membri che abbiano un qualsiasi conflitto di interesse con la questione in esame.

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 A. 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 dalla Giunta di Lega, sentiti i Consigli di Sezione, prima di ciascuna riunione di mercato e non possono essere modificati in seguito.

È 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 inseriti nella formazione.

Un giocatore, per poter essere considerato nella valutazione globale della squadra, deve aver giocato non meno di 7 minuti nella gara di serie A 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 7 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 meno di sette giocatori pur avendo a disposizione valide riserve: qualora accadesse, tale fatto dovrà essere considerato e punito come errore di formazione.

b) Comunicazione della Formazione:

Ogni squadra deve comunicare la propria formazione di gara al Presidente di Lega almeno un istante precedente l'inizio della prima gara di serie A di quella giornata.

Se non viene comunicata alcuna formazione, il Presidente di Lega utilizzerà l'ultima formazione disponibile, sanzionando la squadra per violazione dell'art. 1 par. b (assiduità di partecipazione) a partire dalla seconda violazione.

La comunicazione della formazione generalmente deve avvenire per via telematica inserendo la lista dei giocatori (titolari e riserve nell'ordine) all'interno dell'area riservata del sito internet della Lega Fantabasket Forlivese a cui si accede mediante l'*account* personale a disposizione di ciascuna squadra. L'inserimento online deve avvenire nei limiti temporali di cui al primo comma del presente paragrafo. La procedura online richiede di scegliere la propria formazione attraverso la pagina "Inserimento Formazione", di pubblicarla online e di inviarla per e-mail al proprio avversario di turno cliccando sull'apposito comando presente nella pagina "Visualizza Formazione". In casi eccezionali è possibile comunicare la propria formazione telefonicamente, SMS, e-mail o chat al Presidente di Lega sempre nei limiti temporali di cui al primo comma del presente paragrafo.

È possibile modificare la propria formazione fino prima della scadenza dei limiti temporali di cui al primo comma del presente paragrafo, eseguendo nuovamente la procedura descritta al comma precedente. In linea generale non è più possibile modificare la propria formazione dopo la scadenza dei limiti temporali di cui al primo comma del presente paragrafo. È consentita eccezionalmente la sostituzione di uno o più giocatori a giornata in corso, sempre che la modifica della formazione non coinvolga giocatori che hanno già giocato per quella giornata nel campionato di serie A, solo previa approvazione della Giunta di Lega che valuterà se il cambio possa essere sfruttato fraudolentemente dal proponente ledendo l'eguaglianza competitiva delle due squadre.

Art. 4: Mercato Giocatori

a) Regole Generali e Limitazioni Temporalì:

Tutte le squadre partecipanti ai campionati di Fantabasket nella prima riunione dell'anno sportivo prendono parte al mercato dei giocatori; in tale riunione, una per ciascun Girone, sono ammessi solo il presidente e/o il General Manager 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 regolarmente iscritti per l'anno sportivo in corso al Campionato Nazionale Maschile di Serie A.

Dopo la prima riunione di mercato all'inizio dell'anno sportivo, i giocatori rimasti liberi (non appartenenti, cioè, ad altre squadre di Fantabasket) o tesserati dopo l'inizio del Campionato dalle società di Serie A, possono essere acquistati dalle squadre di Fantabasket solo durante le prefissate aste di mercato come espresso nel par. d del presente articolo

I ruoli dei giocatori, sia quelli da trattare nella prima riunione di mercato che nelle successive riunioni, vengono decisi in anticipo dalla Giunta di Lega a maggioranza, sentito il parere vincolante dei rispettivi Consigli di Girone nei casi dubbi, e sono unici per tutta la Lega.

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

- 1) Matematicamente fuori dalla fase finale di qualsiasi competizione.
- 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 la Lega Fantabasket Forlivese ad opera della squadra di Fantabasket a cui appartiene.

Non è consentito tesserare più di 26 giocatori per ciascuna squadra in un intero anno sportivo.

Al termine di ogni operazione di mercato (taglio/acquisto) la squadra deve immediatamente aggiornare la propria lista di giocatori mediante iscrizione/rimozione del nominativo del/i giocatore/i nella pagina web di gestione della propria squadra. Ogni squadra può modificare tale pagina mediante il proprio account (*username* e *password*) accedendo all'area riservata del sito web della

Lega Fantabasket Forlivese. In tale pagina, oltre al nominativo del giocatore acquistato o tagliato, il ruolo e i crediti pagati, comparirà automaticamente la data di effettuazione dell'operazione, la giornata di gioco e i crediti disponibili per successivi acquisti. La lista dei giocatori, visibile dalla pagina web di ciascuna squadra, sarà automaticamente aggiornata e tale operazione verrà pubblicata anche nell'Albo Elettronico del Mercato Giocatori.

Nel caso di scambio di giocatori fra squadre diverse (par. f) l'operazione dovrà essere pubblicata sul Forum della Lega Fantabasket Forlivese e comunicata al Presidente di Lega che aggiornerà le pagine web delle Squadre coinvolte.

Il Presidente di Lega e/o i Presidenti di Girone potranno fornire supporto tecnico ai presidenti di squadra che lo richiedono per mantenere sempre aggiornate le proprie pagine web.

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 crediti; la parola passerà agli altri presidenti che hanno facoltà di rilanciare (almeno 1 credito in più). Trascorso qualche istante senza che siano giunte nuove offerte, uno qualunque dei presenti, non interessato all'acquisto, fungerà da banditore e aggiudicherà il giocatore a chi avrà offerto di più, in accordo con le regole generali delle aste.

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) Aste Successive di Mercato:

All'inizio di ogni anno sportivo la Giunta di Lega individua il numero di finestre di mercato e le giornate in cui si terranno le aste dei giocatori successive alla prima riunione di mercato.

Le aste si terranno in teleconferenza nelle date e orari stabiliti dal rispettivo Consiglio di Girone. Le date e gli orari potranno subire in corso d'anno modifiche se la maggioranza dei Presidenti delle squadre è d'accordo.

Solo i giocatori regolarmente tesserati per il Campionato Nazionale di Serie A possono essere acquistati nelle varie aste di mercato, con le limitazioni di cui al par. a) 4° comma e segg. del presente articolo. I giocatori che si vogliono trattare nelle aste di mercato vanno lanciati nell'apposita sezione di Mercato del "Forum" della Lega Fantabasket Forlivese entro le ore 12.00 del giorno di mercato. All'asta di mercato possono partecipare tutte le squadre, indipendentemente dall'aver lanciato e/o mostrato interesse per un determinato giocatore.

Le regole dell'asta sono le stesse utilizzate nella prima riunione di mercato e riportate nel par. c) del presente articolo.

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

I tagli dei giocatori, nella giornata di mercato, possono essere effettuati fino all'ora di inizio dell'asta. Durante l'asta non sono ammessi tagli.

In generale, per effettuare un rilancio nell'asta in teleconferenza si deve:

- Possedere un numero di giocatori inferiore al massimo previsto dal regolamento (15 giocatori);
- Posseder un numero di crediti superiore a quello richiesto dall'asta;

Il neoacquisto potrà giocare nella sua nuova squadra solo se verrà tesserato per il Fantabasket in tempo utile, ovvero prima dell'inizio della partita di serie A che lo vede coinvolto.

e) Tagli e Reintegri di Giocatori:

Chiunque voglia effettuare un taglio, se in regola con il numero minimo di giocatori previsti dal regolamento (cioè almeno 12 giocatori, anche dopo l'avvenuto taglio) deve registrare l'operazione nella pagina web della propria squadra accedendo all'area riservata del sito web della Lega Fantabasket Forlivese. Tale operazione consiste nell'eliminare il giocatore dalla propria lista di giocatori, con le modalità riportate nel par. b) del presente articolo. L'operazione verrà automaticamente pubblicata nell'apposito Albo *online* del Mercato Giocatori

È consentito un numero di tagli illimitato, in qualunque momento del campionato con la limitazione di cui all'art.4 par. a) 5° comma e seguenti ad eccezione delle giornate in cui si svolgono le aste di mercato in teleconferenza. Durante le finestre di mercato, infatti, è possibile tagliare giocatori fino all'inizio dell'asta in teleconferenza. Durante l'asta non sono ammessi tagli. Solo al termine dell'asta sarà possibile tagliare nuovamente giocatori. 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 par. d del presente articolo.

Se un giocatore è indisponibile per un certo tempo (per infortunio od altro), oppure viene tagliato dalla propria società di serie A, 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 acquisito dalla società di Serie A, se non è di proprietà di nessuna squadra di Fantabasket, può essere acquistato da chiunque secondo le modalità di mercato di cui al par. d del presente articolo.

È possibile, per una società di Fantabasket, 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. Il giocatore reintegrato vale come nuovo tesseramento e come tale è soggetto al limite citato nel par. b, 2° comma del presente articolo.

I limiti di tempo in cui possono essere effettuati i tagli e i reintegri di giocatori sono espressi nel par. a 5° comma e segg. del presente articolo.

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.

Allo scambio può essere accompagnato un conguaglio in crediti. La congruità del conguaglio dovrà essere vagliata dal Consiglio di Girone che potrà eventualmente chiederne una variazione.

I limiti di tempo in cui possono essere effettuati gli scambi sono i soliti di qualsiasi operazione di mercato (art. 4 par. a comma 5 e segg.).

Al termine dello scambio i presidenti di club interessati devono pubblicare la propria operazione nel Forum del sito web della Lega Fantabasket onde consentire al Presidente di Lega di procedere alla variazione delle rispettive squadre, come espresso nel par. b del presente articolo. Il giocatore proveniente da uno scambio vale come nuovo tesseramento e come tale è soggetto al limite citato nel par. b, secondo comma del presente articolo.

Art. 5: Calcolo del punteggio delle partite

Per ogni giocatore viene calcolata una valutazione, consultando le statistiche delle gare di serie A diffuse su Internet dalla Lega Basket. Questo calcolo si esegue nel seguente modo:

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

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
FF, falli fatti	FS, falli subiti

Si sommano le valutazioni di tutti i giocatori di una formazione, si aggiunge un eventuale BONUS alla squadra che gioca in casa, a seconda della competizione; infine si dimezza il risultato e si trova, quindi, il punteggio finale ottenuto dalla squadra.

Vince, delle due squadre, quella che supera di almeno 0.75 punti il punteggio dell'altra. In caso contrario il risultato viene considerato in parità e viene sommato al risultato non diviso di ciascuna squadra anche quello dei rispettivi cambi, nell'ordine di entrata. In particolare, si partirà da quelli designati come primi cambi e se la parità persiste, si ricorrerà ai secondi cambi e così via. Qualora il risultato di parità non cambi con l'inserimento di tutti i giocatori in panchina, la partita verrà rigiocata. Ai fini della risoluzione della parità si deve tenere conto anche di giocatori che hanno giocato meno di 7 minuti ma che sono entrati nella gara.

È diritto di ogni presidente di società chiedere copia dei risultati ufficiali delle gare giocate al Presidente 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.

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.

In caso di inconfutabile errore od omissione delle statistiche della Legabasket la Giunta di Lega dovrà tentare 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 A.

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 eventualmente a disposizione.

Se una gara di Serie A viene annullata (ad es. omologata 20-0 a tavolino) o una squadra non gioca per un turno di riposo o non sono disponibili le statistiche della gara per qualunque ragione, ai giocatori coinvolti subentreranno i sostituti in panchina, secondo quanto stabilito dall'art. 3 par. a comma 5.

Se una gara di Serie A rinviata viene giocata entro 3 giornate dalla data originaria tutte le partite di Fantabasket che hanno giocatori coinvolti nella gara verranno omologate definitivamente solo dopo la disputa di tale gara. Nel caso in cui non si possa attendere il risultato di quest'ultima senza creare problemi al regolare svolgimento, inizio o prosecuzione di una qualsiasi competizione organizzata dalla Lega (ad es. l'accesso ai Play Off o il passaggio di un turno degli stessi, l'accesso alle Fasi finali, ecc.) oppure la gara sia programmata oltre le tre giornate di gioco, ci si atterrà alla procedura descritta al comma precedente.

Art. 6: Campionati di Lega

Tutte le squadre iscritte alla Lega Fantabasket Forlivese partecipano al Campionato e alla Coppa di Lega.

a) Campionato di Lega – Trofeo “Rosetti”:

Il Campionato di Lega assegna lo Scudetto Tricolore della Lega Fantabasket Forlivese ed il “Trofeo Rosetti”. Si compone di tre fasi: Regular Season a Gironi, Seconda Fase di Lega e Play Off per il Titolo.

Prima Fase (Regular Season): la fase interna ai singoli gironi si articola in 14 giornate, con gare di andata e ritorno tra tutte le formazioni appartenenti al medesimo girone. Nessun bonus è previsto per la squadra che disputa l'incontro in casa. Per la determinazione del calendario si rimanda alla Tabella riportata nell'Appendice B.

Al termine di ciascuna giornata vengono assegnati:

- 2 punti alla squadra vincente;
- 0 punti alla squadra perdente.

Per la definizione della classifica al termine della Regular Season si applicano le disposizioni dell'art. 6, par. b.

Le prime quattro squadre classificate di ciascun girone accedono alla Seconda Fase di Lega, mentre le ultime quattro partecipano alla Coppa di Lega (art. 6, par. d).

Seconda Fase (di Lega): questa fase è organizzata in un girone unico composto da 8 squadre, corrispondenti alle prime quattro classificate di ciascun girone al termine della Regular Season. Le squadre si affrontano in gare di sola andata, per un totale di 7 giornate di gioco. Al termine di questa fase, viene redatta la classifica generale, secondo i criteri previsti dall'art. 6, par. b. Le prime quattro squadre classificate accedono alla Fase Play-Off, valida per l'assegnazione dello Scudetto.

Play Off: alla fase finale per l'assegnazione dello Scudetto partecipano le prime quattro classificate al termine della Seconda Fase. Tale fase si compone di Semifinali e Finale per l'assegnazione dello Scudetto. È previsto un BONUS di +15 nelle sole gare in casa per la squadra meglio classificata al termine della Seconda Fase.

Le due semifinali si svolgeranno secondo i seguenti incontri e verranno disputate al meglio delle tre gare:

S1) 1° classificata - 4° classificata

S2) 2° classificato - 3° classificata

Le vincenti di due incontri potranno disputare la finale per il titolo.

La Finale per l'assegnazione dello Scudetto di Fantabasket si svolgerà al meglio delle tre partite. La vincitrice della Finale conquista lo Scudetto Tricolore ed il Trofeo “Rosetti” (art. 6 par. g).

b) Determinazione della Classifica di Regular Season:

Per stilare la classifica definitiva al termine della Regular Season e della seconda Fase, 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.

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 di Lega:

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

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

d) Coppa di Lega:

La Coppa di Lega si articola in due fasi distinte, volte a determinare la squadra vincitrice del trofeo.

a) Prima Fase. Accedono alla Prima Fase della Coppa di Lega le squadre non qualificate alla Seconda Fase del Campionato di Lega al termine della Regular Season.

Le squadre partecipanti vengono inserite in un girone unico, la cui formula varia in funzione del numero complessivo delle squadre iscritte, secondo le seguenti modalità:

- i. **Girone a 6 squadre:** si disputano gare di andata e ritorno per un totale di 10 giornate.
- ii. **Girone a 8 squadre:** si disputano gare di sola andata per un totale di 7 giornate, seguite da una fase a orologio di 4 giornate, nella quale ciascuna squadra incontra le due formazioni immediatamente precedenti e le due successive in classifica al termine del primo girone unico.

In ogni caso, alla squadra vincente vengono attribuiti 2 punti, alla perdente 0 punti. Nessun bonus è previsto per la squadra ospitante. La classifica finale è determinata secondo i criteri stabiliti all'art. 6, par. b.

Le prime quattro squadre classificate al termine della Prima Fase accedono alla Final 4 della Coppa di Lega.

b) Final Four. Le gare di Final Four si svolgono in gara secca, senza attribuzione di alcun bonus alla squadra ospitante.

Le semifinali vengono disputate secondo i seguenti accoppiamenti:

Gara 1) 1^a classificata – 4^a classificata

Gara 2) 2^a classificata – 3^a classificata

Le vincitrici delle due Semifinali accedono alla Finale, anch'essa disputata in gara unica. La vincitrice della Finale è proclamata Campione della Coppa di Lega per la stagione sportiva in corso e si aggiudica il premio in palio (art. 6 par. g).

e) Supercoppa di Lega:

Partecipano alla Supercoppa di Lega le squadre vincitrici del Campionato di Lega e della Coppa di Lega nell'anno sportivo precedente.

Le due squadre partecipanti effettuano una partita in campo neutro (senza alcun BONUS), per l'assegnazione del titolo e del trofeo in palio (art. 7 par. e).

f) Cifra di Iscrizione ai Campionati di Lega:

Annualmente l'Assemblea di Lega stabilisce una cifra di iscrizione che ogni squadra dovrà versare per partecipare al Campionato e alla Coppa di Lega.

g) Premi:

Al vincitore del Campionato di Lega viene consegnata la targa con lo Scudetto tricolore, il "Trofeo Rosetti" ed un premio di € 150.00; al vincitore della Coppa di Lega viene destinata la coppa in palio più un premio di € 80.00. Ai vincitori della Supercoppa di Lega viene offerta la coppa in palio ma nessun premio pecuniario.

Art. 7: 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. 8: Modifiche al Regolamento

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 eventualmente lacunosi.

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

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 in Assemblea.

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 e della recidiva, dall'ammonizione con crediti di multa (da un minimo di 1 a un massimo di 10) per i casi meno gravi a punti di penalizzazione in classifica e fino all'estromissione dal campionato con squalifica da anni uno a vita, per i casi più gravi.

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 e crediti di multa (da 1 a 10) -- 2° volta: Ammonizione e punti di penalizzazione (da 2 a 10) -- 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 con crediti di multa (da 1 a 10), alla partita persa per Forfait, alla Estromissione dal Campionato, a seconda della gravità della colpa e della recidiva.

2) Formazioni e Squadre (Art. 3 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:

- Colposo (ad es., è possibile eliminare l'errore rimuovendo il miglior giocatore dalla squadra): Multa in crediti da 1 a 10 a seconda della gravità e recidiva (multa raddoppiata ad ogni recidiva).
- Doloso:
 - 1° volta: Partita persa per Forfait e penalizzazione in classifica da 1 a 10 punti + ammonizione.
 - 2° volta: Partita persa per Forfait ed Estromissione dal Campionato.

b) Comunicazione irregolare della formazione:

Se la formazione non viene comunicata nei tempi e modi previsti dal regolamento si applicano le seguenti sanzioni a seconda che il fatto costituisca uno svantaggio per l'avversario:

- Colposo, senza produrre svantaggi all'avversario: Pene che vanno dalla semplice ammonizione (1° volta) a multe in crediti (da 1 a 10), a seconda della recidiva (multa raddoppiata ad ogni recidiva).
- Doloso o che produce svantaggi all'avversario:
 - 1° volta: Partita persa per Forfait e -1 di penalizzazione in classifica.
 - 2° volta: Partita persa per Forfait ed Estromissione dal Campionato.

3) Illeciti o Errori nel Mercato Giocatori (Art. 4 R.T.)

1. Senza Dolo che non ledono gli interessi delle altre squadre: multa in crediti (da 1 a 10) a seconda della recidiva.
2. Senza dolo ma che ledono gli interessi delle altre squadre:
 - 1° volta: 10 crediti di multa + ammonizione
 - 2° volta: 10 crediti di multa + 3/10 punti di penalità in classifica
 - 3° volta: Estromissione dal Campionato.
3. Con dolo:
 - 1° volta: 5/10 punti di penalità
 - 2° volta: Estromissione dal Campionato e squalifica da 1 anno a vita.

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:

$$CR = CS - CS \cdot \frac{GT - GA}{24 - GA}$$

ove :

CR = Crediti Recuperati;

CS = Crediti Spesi;

GT = Giornata del Taglio;

GA = Giornata di Acquisto;

oppure, equivalentemente, mediante la formula:

$$CR = CS \times H$$

nella quale :

CR = Crediti Recuperati;

CS = Crediti Spesi;

$H = 1 - (GT - GA) / (24 - GA)$ coefficiente di ammortamento dipendente dal numero di giornate trascorse dall'acquisto del giocatore e dalle giornate rimanenti alla fine del Mercato.

Arrotondamento: In caso di numero non intero, i crediti recuperati sono sempre arrotondati per difetto.

Appendice B: Calendario del Campionato:

Regular Season - Prima Fase
Seconda Fase di Lega (solo ANDATA)

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

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

Appendice C: Calendario della Coppa di Lega:

Prima Fase (a 6 squadre)

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

Prima Fase (a 8 squadre)

Girone	Giornata	Gara 1	Gara 2	Gara 3	Gara 4
UNICO	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
OROLOGIO	8°	2 - 3	4 - 5	6 - 8	7 - 1
	9°	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8
	10°	2 - 4	3 - 5	6 - 7	8 - 1
	11°	1 - 3	4 - 6	5 - 7	8 - 2

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

Fase Orologio: ciascun numero che compare nella tabella è associato ad una squadra, secondo la posizione in classifica da essa occupata al termine del girone di ritorno della Regular Season.