

REGOLE DEL GIOCO

MODALITA DEL GIOCO

1. Il gioco: è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di serie A.
2. La prestazione di un calciatore è data dalla somma del Voto e dei Punti-azione.
 - per Voto si intende il voto in pagella assegnato a ciascun calciatore dalla *Gazzetta dello Sport*
 - per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino, rispettivamente calcolati in base alle azioni da gol di cui è stato protagonista ciascun calciatore (a favore o ai danni della propria vera squadra di serie A) e alle ammonizioni/espulsioni ricevute.

REGOLA 4: LE SOCIETA'

DENOMINAZIONE SOCIALE

1. La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società calcistica o squadra, viene stabilita dal rispettivo allenatore e può essere:
 - a. un nome di fantasia;
 - b. il nome di una vera società calcistica italiana o straniera, di qualunque serie o divisione.
2. Un allenatore non può adottare un nome già scelto da un altro allenatore.
3. Una volta scelto il nome della società, è possibile modificarlo per il campionato in corso previa informazione all'addetto alla compilazione della classifica.
4. L'ordine di scelta del nome della società da parte degli allenatori viene determinato per sorteggio.

NUMERO DI SQUADRA

5. Il numero di squadra è assegnato in base alla classifica del campionato scorso, in caso di nuovo ingresso la squadra ultima entrante avrà come numero il progressivo più alto.

CAPITALE SOCIALE

6. Ciascuna società dispone di un capitale sociale di 300 crediti di base, a cui si sommano i "residui" della stagione precedente, che dovrà spendere, tutti o in parte, per acquistare i calciatori.
7. Le condizioni di spesa del capitale sociale sono indicate alle Regole 13 e 14 di questo Regolamento.
8. In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato di 300 (+ resid.) crediti per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno.

REGOLA 5: IL CAMPIONATO

1. Il Campionato è regolato secondo il seguente ordinamento:
 - Girone unico all'italiana.
2. Il campionato è disputato con gare di andata e ritorno.
3. La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione e conquista il diritto alla conferma di un giocatore in più rispetto ai tre canonici, in qualunque ruolo escluso il portiere

REGOLA 6: IL CALENDARIO

1. L'addetto al calendario e alla tenuta della classifica redige il calendario in base ai numeri di squadra precedentemente determinato

REGOLA 7: LA CLASSIFICA

1. La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di 3 punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara perduta.
2. La classifica deve essere aggiornata settimanalmente e deve essere resa nota entro la scadenza stabilita dall'Assemblea Generale, preferibilmente entro le ore 24 del giorno successivo a quello della gara, ovvero il lunedì seguente alla domenica di campionato.
3. **Al fine della determinazione della classifica i presidenti delle squadre che giocano in casa devono comunicare il risultato della propria gara, pena l'ammenda di un punto in classifica indipendentemente dal risultato della partita stessa, utilizzando qualunque mezzo a loro disposizione entro i 4 giorni successivi alla disputa dell'ultima partita valida per il calcolo dei punteggi della partita stessa (es. partite giocate di domenica, risultato da comunicare entro il giovedì alle 24.00).**

Titolo di CAMPIONE

La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della squadra Campione in base alle seguenti disposizioni:

a. Parità tra due squadre:

1. In caso di parità di punteggio tra due squadre, il titolo di Campione di Lega è assegnato mediante spareggio da effettuarsi sulla base di un'unica gara in campo neutro.
2. In caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari della partita di spareggio, si procederà alla disputa dei tempi supplementari, secondo le modalità descritte alla Regola 9, Calcolo dei Tempi Supplementari.
3. In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari si determinerà il vincitore in base ai calci di rigore, secondo le modalità descritte alla Regola 9, Calcolo dei Calci di Rigore.

b. Parità fra tre o più Squadre

1. In caso di parità di punteggio fra tre o più squadre al termine del campionato si procede preliminarmente alla compilazione di una graduatoria (detta "classifica avulsa") fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine:

1. *scontro diretto (non vale regola dei gol in trasferta)*
2. *gol segnati negli scontri diretti*
3. *differenza reti negli scontri diretti*
4. *gol segnati nel corso del campionato*

2. Il titolo di Fantacampione verrà quindi disputato mediante gara di spareggio tra le due squadre meglio classificate nella "classifica avulsa" con le modalità stabilite al paragrafo precedente (Parità tra due squadre).

REGOLA 8: LA GARA

1. La gara viene disputata tra due squadre di 11 calciatori, scelti dal fantallenatore tra i **28** appartenenti alla rosa.
2. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.
3. Il numero di reti segnate da ciascuna squadra, cioè il Risultato Finale, viene calcolato, per mezzo della Tabella di Conversione, confrontando i Totali-Squadra di ciascuna squadra.

REGOLA 9: MODALITA' DI CALCOLO

1. L'esito, cioè il Risultato Finale della gara, viene calcolato secondo le modalità qui descritte.

2. La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale della gara è divisa in quattro fasi distinte:
 - a. calcolo del Totale-Calciatore per ciascun calciatore;
 - b. calcolo del Totale-Squadra per ciascuna squadra;
 - c. assegnazione del Fattore Campo;
 - d. confronto dei Totali-Squadra.

CALCOLO DEL TOTALE CALCIATORE

1. Il Totale-Calciatore di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto (assegnatogli dal Quotidiano Ufficiale o Q.U.) e dei Punti-azione.
2. Per Voto si intende il voto in pagella assegnato a un giocatore dal Quotidiano Ufficiale.
3. Per Punti-azione si intende la somma algebrica dei Punti-gol e dei Punti-cartellino.
4. I Punti-gol sono assegnati a un calciatore che segna, subisce, manca o evita un gol durante una gara di campionato. 1 Punti-gol sono positivi o negativi e stabiliti nella seguente misura:
 - +3 punti per ogni gol realizzato;
 - +3 punti per ogni rigore parato (si applica solo al portiere);
 - -2 punti per ogni autogol;
 - -3 punti per un rigore sbagliato;
 - -1 punto per ciascun gol subito (si applica solo al portiere).

Note Ufficiali della FFC

Nel caso che un calciatore partecipante al gioco sostituisca il portiere, egli ne assumerà interamente il ruolo con tutto quello che ne consegue dal punto di vista regolamentare.

*La dicitura rigore parato e da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro il legno o fuori della porta viene contato solamente al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere. **In caso di dubbio su quest'ultimo punto si attenderanno le precisazioni (e si assumeranno come valide) del Quotidiano Ufficiale.***

5. I Punti-cartellino sono assegnati a un calciatore ammonito o espulso durante una gara di campionato. I Punti-cartellino sono sempre negativi e sono stabiliti nella seguente misura:
 - 0.5 per un'ammonizione;
 - 1 punto per un'espulsione.
 - 1,5 per il giocatore precedentemente ammonito che viene espulso direttamente (ovvero non per somma di ammonizioni)

CASI PARTICOLARI

a. Portiere senza voto

Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile), gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere.

b. Calciatore senza voto

Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g. verrà preso in considerazione **il voto del giocatore designato come sua riserva (essendo due le riserve si considera la prima e poi la seconda). Se anche le riserve hanno come voto s.v. o n.g.** si applicherà la regola della "riserva d'ufficio" (Vedi Regola 12. paragrafi 2 e 3). Solo nel caso al giocatore vengano addebitati dei Punti-Azione, il giocatore stesso riceverà come voto 6 d'ufficio, più naturalmente i Punti-Azioni spettantigli.

c. Squadra/e senza voto

Nel caso in cui i 18 calciatori di una partita (o gli 11 di una squadra) vengano giudicati tutti s.v. e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6.

d. Rigore sbagliato

Nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul palo e poi ritornato in campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore che lo ha battuto ha ripreso la respinta e segnato. Al calciatore verranno assegnati meno tre (-3) Punti-gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+3) Punti-gol per averlo segnato al secondo

tiro (come da regolamento). Quindi, al suddetto calciatore non verrà assegnato alcun Punto-gol per questa azione e, a meno che non intervengano altri Punti-azione nel corso della partita, il suo Totale-Calciatore sarà equivalente al suo voto. Ovviamente, si considera il rigore sbagliato (e quindi punito con meno tre (-3) Punti-gol) se la respinta viene presa da un compagno che ribatte la palla in rete.

e. Espulso senza voto

Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato dal Q.U., cioè termini la gara senza voto, verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 4 come Totale-Calciatore.

f. marcatore senza voto

Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato dal Q.U., gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura (vedi anche Punto b).

g. Sostituzione del portiere con calciatore partecipante al gioco

Nel caso che il portiere venga espulso e sostituito da un calciatore partecipante al gioco, questi, diventando portiere, ne assumerà il ruolo e gli verrà assegnato regolarmente meno un punto (-1) per ogni gol subito e più tre punti (+3) per ogni rigore parato.

REGOLA 10 : LA ROSA

1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da un minimo di 22 calciatori a un massimo di 28, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di serie A.

1. Per calciatori appartenenti alle squadre del campionato italiano di serie A si intendono quei calciatori tesserati per le società di serie A e abilitati a giocare nella stagione in corso.

2. La rosa deve obbligatoriamente essere composta, da minimo:

- 3 Portieri (*uno deve obbligatoriamente essere la riserva di uno degli altri due*)
- 7 Difensori (*max 9*)
- 7 Centrocampisti (*max 9*)
- 5 Attaccanti (*max 7*)

4. Il tesseramento dei calciatori stranieri è regolato secondo le seguenti disposizioni:

a. e autorizzato il tesseramento in numero illimitato di calciatori stranieri provenienti dai paesi della Comunità Economica Europea e non;

REGOLA 11: LA FORMAZIONE

1. La gara sarà giocata da due formazioni, ciascuna di 11 calciatori.

2. Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni:

a. ciascuna formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 difensori e da un massimo di 3 attaccanti.

- in base alle disposizioni di cui al paragrafo precedente, le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:

4-3-3	5-2-3	6-1-3	4-5-1
4-4-2	5-4-1	6-3-1	3-5-2
3-4-3	5-3-2	6-2-2	3-6-1

3. Non sono consentiti altri schieramenti oltre a quelli indicati.

COMUNICAZIONE della FORMAZIONE

1. Prima dell'inizio della gara, **entro al max un ora dalla disputa della prima partita da prendere in considerazione per il calcolo dell'esito della gara** gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione all'allenatore dell'altra squadra. **La formazione inviata elettronicamente alla lista ldvsezb@domeus.it è considerata comunicata anche all'allenatore della squadra avversaria, che per qualunque dubbio potrà chiedere e dovrà ottenere chiarimenti su orari e modi di invio della formazione stessa dal moderatore della lista ufficiale.**
2. Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi.
3. Una volta comunicata la formazione **è possibile cambiarla fino a mezz'ora prima dell'inizio della prima partita valida ai fini della determinazione dell'esito della gara**

MANCATA COMUNICAZIONE della FORMAZIONE

1. Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la **formazione "permanente"**.
1. Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione entro la scadenza fissata per quattro giornate consecutive, la società verrà punita con la penalizzazione di meno due (-2) punti in classifica.
2. Tale penalizzazione può essere comminata più volte nel corso del campionato, comunque ogni qualvolta un allenatore manchi di comunicare la formazione per quattro settimane consecutive.
3. **Disputate le prime 5 partite di campionato si hanno a disposizione due settimane di tempo per comunicare la formazione permanente che verrà pubblicata sul sito ufficiale; per le prime 5 giornate in caso di mancata comunicazione della formazione si farà riferimento alla formazione comunicata la giornata precedente. La mancata comunicazione della formazione alla prima giornata sarà punita con una sconfitta a tavolino 3 a 0. Una volta pubblicata la formazione permanente essa diverrà a tutti gli effetti quella da prendere in considerazione in caso di mancata comunicazione della formazione.**

ERRORI NELLA COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE

1. Alla consegna delle formazioni, e comunque prima dell'inizio delle partite, il Presidente deve controllare, come farebbe un arbitro prima della partita, i "cartellini". Deve cioè verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabiliti al paragrafo 2b della Regola 11, e in generale secondo le disposizioni delle Regole del Gioco. Nel caso un allenatore commettesse un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:
 - a. se un calciatore schierato in formazione non è tesserato per quella squadra, verrà considerato assente e tolto d'autorità dalla formazione. Al momento del calcolo del risultato verrà sostituito dalla "riserva d'ufficio" (vedi Regola 12, paragrafi 2 e 3). Il calciatore non tesserato non potrà, in nessun caso, essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione;
 - b. se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto dalla Regola 11, a partite concluse, al momento del calcolo del risultato, il Presidente di Lega toglierà d'autorità dalla formazione il calciatore con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza, il quale verrà sostituito dalla "riserva d'ufficio" (vedi Regola 12, paragrafi 2 e 3). Il calciatore "fuori modulo" non potrà in nessun caso, essere sostituito da uno dei calciatori di riserva in calce alla formazione;
2. Se una squadra schiera più di un calciatore non tesserato o fuori come dagli esempi dei paragrafi 1a, 1b e 1c precedenti, non potrà (tranne le eccezioni previste dal regolamento) sostituire con riserve d'ufficio i calciatori eccedenti oltre il primo. La squadra a cui appartengono detti calciatori giocherà in inferiorità numerica.

REGOLA 12 RISERVE E SOSTITUZIONI

1. E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:

- a. ogni squadra può schierare in panchina fino a 7 calciatori di riserva, uno per il portiere e due per ciascuno dei tre ruoli fondamentali;
- b. una squadra non può effettuare più di 3 sostituzioni per gara (tranne le eccezioni previste dal regolamento). Le riserve, che verranno scelte tra i 7 calciatori "in panchina", devono figurare in calce alla formazione comunicata al Presidente di Lega;
- c. i calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere);
- d. i calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto;
- e. i calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.

2. Nel caso che anche i calciatori di riserva per un dato ruolo o reparto non fossero scesi in campo nella realtà o fossero stati giudicati s.v. o n.g., per evitare che la squadra giochi in inferiorità numerica il calciatore assente verrà sostituito dalla "riserva d'ufficio", il cui Totale-Calciatore è equivalente al voto è più basso tra quelli assegnati dal Q.U. ai ventidue calciatori delle due squadre meno un'ulteriore penalità di un (1) punto.

3. La regola della "riserva d'ufficio" viene applicata entro i limiti delle tre sostituzioni (esclusa quella del portiere). Se una squadra è priva di più titolari verranno prima sostituiti dalle riserve i giocatori del reparto offensivo, poi quelli del centrocampo e infine quelli della difesa. Ad esempio se a una squadra mancano 2 attaccanti, un centrocampista e 2 difensori, entrano i due attaccanti di riserva e il centrocampista, mentre uno dei 2 difensori assenti subirà la "riserva d'ufficio" e l'altro verrà considerato giocatore assente.

4. Nel caso una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere, al momento del calcolo del risultato verrà assegnato, come "riserva d'ufficio" un 3 (tre) come Totale-Calciatore. Questo valore della "riserva d'ufficio" del portiere vale esclusivamente per il portiere.

REGOLA 15: QUOTIDIANO UFFICIALE

1. Prima dell'inizio del campionato. L'Assemblea Generale deve scegliere un quotidiano sportivo, detto Quotidiano Ufficiale (Q.U.), che servirà come riferimento ufficiale nel corso del Campionato.
2. Le pagelle e i tabellini delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni ed espulsioni - pubblicati dal Q.U. costituiscono i dati ufficiali per la determinazione, cioè il calcolo, dell'esito di ciascuna gara.
3. Il Quotidiano Ufficiale è l'unico ed insindacabile riferimento ufficiale di ciascuna Lega.

PROBLEMI E CONTRATTEMPI

Essendo il gioco legato ai voti del Q.U., può succedere che una data settimana, per varie ragioni (ad esempio, per uno sciopero dei quotidiani e quindi mancata pubblicazione delle pagelle), sia impossibile calcolare il Risultato Finale delle partite. Qui di seguito sono riportati i modi per ovviare a tali eventualità:

Sciopero dei quotidiani

1. In caso di sciopero dei quotidiani il lunedì dopo una giornata di campionato, si dovrà attendere il giorno successivo nell'eventualità che i Voti vengano riportati nell'edizione del martedì. Nell'eventualità che il martedì sia il Q.U. ufficiale che quello di riserva non escano o non pubblichino i Voti, si calcherà l'esito della partita sulla base dei Voti assegnati dal settimanale *Guerin Sportivo*.

Recuperi

1. Se per una qualunque ragione non è possibile reperire i Voti di una o più giornate, le partite interessate verranno recuperate al termine del Campionato di Lega, sfruttando le partite del campionato di serie A ancora disponibili.
2. Se per una qualunque ragione non è possibile recuperare una o più partite, verrà assegnato d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione e si calcolerà l'esito della partita o delle partite sulla base dei Punti-azione (Punti-gol e Punti-cartellino) o, in caso di impossibilità a reperire i Punti-cartellino, sulla base dei soli Punti-gol.

REGOLA 16: PARTITE SOSPESSE, POSTICIPATE, GIOCATE IN SUBJUDICE E NON OMOLOGATE

PARTITE SOSPESSE

1. Nel caso una o più partite del campionato di serie A vengano sospese per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza il Q.U. non pubblichi i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita del Campionato di Lega tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:

- a. se le riserve in panchina di entrambe le squadre coprono il numero ed i ruoli dei calciatori mancanti, si calcola obbligatoriamente l'esito della gara sulla base delle nuove formazioni venutesi così a creare. In tal caso, e soltanto in questo caso, non c'è limite di sostituzioni: tutte e sette le riserve possono entrare al posto dei titolari;
- b. se le riserve in panchina di entrambe le squadre non coprono il numero e i ruoli dei calciatori mancanti, si mantengono le formazioni comunicate dagli allenatori e si rimanda il calcolo del Risultato Finale della partita (o delle partite), la quale verrà recuperata, per quanto concerne i calciatori mancanti, tenendo conto dei voti loro assegnati dal Q.U. il giorno successivo al recupero della vera partita del campionato di serie A;
- c. se si verifica l'eventualità di cui al paragrafo b) precedente, e per una qualunque ragione uno o più calciatori schierati in formazione da un allenatore non scendessero in campo nella partita di recupero, impedendo a tale allenatore di schierare una formazione completa di 11 calciatori, a tutti i "calciatori assenti", presi reparto per reparto, verrà assegnato un Totale-Calciatore pari alla media dei voti ottenuti in quella giornata dai calciatori dello stesso reparto di quella squadra.

Nel caso una partita venga sospesa prima del 90" e il Q.U. assegni comunque i voti ai calciatori, detti voti non verranno presi in considerazione. Si dovrà quindi attendere, per calcolare il Risultato Finale della partita, che le due vere squadre di serie A giochino la partita di recupero.

PARTITE POSTICIPATE

1. Nel caso una partita venga posticipata per una qualunque ragione, per calcolare il Risultato Finale delle partite che vedono coinvolti i calciatori delle squadre interessate al posticipo si dovrà attendere che la partita venga giocata.
2. Se per una qualunque ragione uno o più calciatori schierati in formazione da un allenatore non scendessero in campo nella partita posticipata, impedendo a tale allenatore di schierare una formazione completa di 11 calciatori, a tutti i "calciatori assenti", presi reparto per reparto, verrà assegnato un Totale-Calciatore pari alla media dei voti ottenuti in quella giornata dai calciatori dello stesso reparto di quella fantasquadra.

PARTITE GIOCATE IN SUBJUDICE

1. Nel caso una partita, per una qualunque ragione, venga giocata in subjudice e quindi decisa a tavolino, si terrà conto ai fini dell'esito della partita dei voti assegnati dal Q.U. e del risultato ottenuto sul campo.

PARTITE NON OMOLOGATE

1. Nel caso una partita, per una qualunque ragione, non venga omologata nella realtà e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, i voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti in detta partita e i Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati verranno annullati. Ai fini del calcolo del Risultato Finale della partita, si prenderanno in considerazione i voti assegnati dal Q.U. ai calciatori coinvolti nella partita rigiucata e i Punti-azione (gol e sanzioni disciplinari) da essi totalizzati.
2. Se, per una qualunque ragione uno o più calciatori schierati in formazione da un allenatore non scendessero in campo nella partita rigiucata, impedendo a tale allenatore di schierare una formazione completa di 11 calciatori, a tutti i "calciatori assenti", presi reparto per reparto, viene assegnato un Totale-Calciatore pari alla media dei voti ottenuti in quella giornata dai calciatori dello stesso reparto di quella fantasquadra.

REGOLA 17: ORDINAMENTO DELLA LEGA

1. Ciascuna Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.
2. L'Assemblea di Lega può designare tanti responsabili quanti ne ritiene necessario. Ad ogni modo, il responsabile effettivamente necessario è uno solo: il Presidente di Lega.
3. I compiti del Presidente di Lega sono:
 - a. coordinamento delle operazioni di Calciomercato estivo e autunnale;
 - b. registrazione delle operazioni di Mercato libero;
 - c. registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre;
 - d. acquisizione delle liste di vincolo;
 - e. composizione del calendario;
 - f. registrazione settimanale delle formazioni;
 - g. composizione delle classifiche.
4. L'Assemblea di Lega designerà inoltre un Comitato Esecutivo composto da tre allenatori (tra cui il Presidente di Lega), il quale ha l'autorità di interpretare le regole e occuparsi degli affari straordinari della Lega. Tutte le decisioni e le interpretazioni del Comitato Esecutivo sono soggette al veto dell'Assemblea Generale, la quale può approvarle o bocciarle con voto a maggioranza semplice (ovvero meta più uno).
4. Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice.
6. Le riunioni ufficiali di Lega sono tre:
 - a. Calciomercato e Assemblea di Lega pre-Campionato;
 - b. (Eventuale) Calciomercato autunnale;
 - c. Gala e Assemblea di Lega post-Campionato.