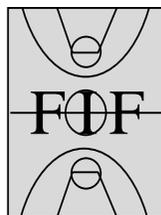
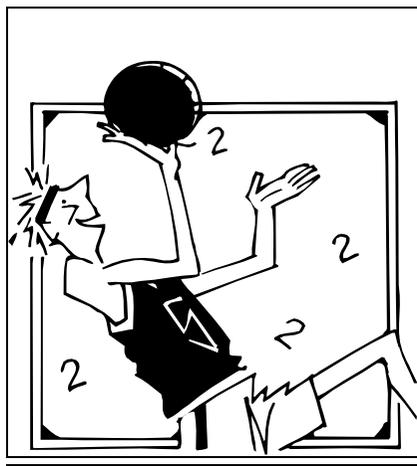


**Federazione Italiana Fantabasket
Lega Fantabasket Forlivese**



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



Anno Sportivo 2008-09

Il Presente Regolamento Tecnico e Codice della Pene è stato
adottato/modificato a maggioranza nell'Assemblea di Lega Plenaria
del 19 Settembre 2008.

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 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 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. 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 in autonomia la propria formazione.

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 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 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 tre Sezioni (A, B, C) ciascuna delle quali è composta da otto squadre.

Le tre sezioni organizzano indipendentemente il mercato giocatori, i rispettivi Campionati e Coppe di Sezione e congiuntamente le Coppe Europee, secondo quanto stabilito dagli articoli 6 e 7 del presente regolamento.

Ogni Sezione è guidata da un Presidente di Lega con i compiti di cui al par. c del presente articolo. I Presidenti di Lega di ciascuna sezione rappresentano e

amministrano congiuntamente la Lega Fantabasket Forlivese.

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.b), tuttavia solo uno dei due, di norma il presidente, ha diritto di voto.

b) Assemblea di Lega (plenaria e ristretta):

All'Assemblea di Lega plenaria partecipano tutte le società iscritte alla Lega Fantabasket Forlivese. Viene convocata da almeno uno dei 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 rappresentati almeno i 2/3 delle varie società, mentre in seconda convocazione non è richiesto alcun vincolo di partecipazione. Viene presieduta dal più anziano in ruolo dei Presidenti di Lega.

Più frequentemente e per questioni interne alla sezione vengono indette Assemblee di Lega ristrette a cui partecipano solo le società appartenenti alla medesima sezione e, in rappresentanza delle altre sezioni e con voto consultivo, il rispettivo Presidente di Lega. Vengono convocate dal Presidente di Lega 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.

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

c) Presidente di Lega:

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

I Presidenti di Lega di ciascuna sezione sono i rappresentanti di tutte le società delle rispettive sezioni e compongono la Giunta di Lega (art. 2 par. d).

Sono i garanti primi del presente Regolamento, coordinano i rapporti tra le squadre, curano il tesseramento dei giocatori per il Campionato di Fantabasket di Sezione, sia nella prima riunione che in tutte le successive fasi di mercato, nelle modalità previste dall'art. 4. Convocano e presiedono le Assemblee di Lega plenarie e ristrette e rappresentano tutti i presidenti di società presso le altre sezioni o le altre leghe di Fantabasket.

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

Applicano 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 ratificano le decisioni disciplinari di prima istanza della Giunta di Lega e del Consiglio di Sezione nonché i verdetti degli appelli alla Commissione Giudicante.

Annualmente, ad uno dei Presidenti di Lega viene delegata l'omologazione dei risultati e la gestione amministrativa e disciplinare delle Coppe Europee.

Presiedono e convocano il rispettivo Consiglio di Sezione composto, per ogni sezione, da un vice presidente e da un segretario consigliere scelti dal Presidente di Lega 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:

La Giunta di Lega, composta dai Presidenti di Lega di tutte le sezioni della Lega Fantabasket Forlivese, dopo l'Assemblea di Lega plenaria, è il massimo organo di governo della Lega Fantabasket Forlivese. Viene convocata da almeno uno dei Presidenti di Lega ed è presieduta, a rotazione, da uno dei membri.

All'inizio di ciascun anno sportivo la Giunta apporta eventuali modifiche al Regolamento Tecnico per quanto riguarda le coppe europee o le questioni generali che dovranno essere ratificate dall'Assemblea di Lega plenaria e di ciascuna sezione (vd. art. 9).

Organizza e gestisce le competizioni europee (art. 7 del R.T.), interpreta e chiarisce il regolamento tecnico e, in caso di necessità, integra eventuali lacune.

Nell'ambito delle competizioni europee, 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) Consiglio di Sezione:

Per ciascuna sezione è composta da tre membri: il Presiedute di Lega, il vice presidente e il segretario consigliere. E' presieduto dal Presidente di Lega ed ha il compito di assistere ed aiutare il Presidente di Lega nell'esercizio delle sue mansioni.

All'inizio di ciascun anno sportivo il Consiglio di Sezione può avanzare modifiche al Regolamento Tecnico che dovranno essere ratificate dalla Giunta di Lega e dall'Assemblea di Lega plenaria .

Coadiuvata la Giunta di Lega ad interpretare e chiarire il presente regolamento ed eventualmente integrare eventuali lacune.

Nelle rispettive competizioni di sezione, 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.

f) Giustizia sportiva e Commissione Giudicante:

Gli organi di giustizia sportiva di primo grado sono:

- il Presidente di Lega (art. 2 par. c comma 5) e il Consiglio di Sezione (art. 2 par. e comma 4) per le questioni interne alle rispettive sezioni.
- il Presidente di Lega delegato (art. 2 par. c commi 5 e 6) e la Giunta di Lega (art. 2 par. d comma 4) per le competizioni europee.

Quando avvengono palesi violazioni al Regolamento Tecnico, il Presidente di Lega (quello delegato nel caso delle coppe europee) pubblica, mediante Comunicato Ufficiale, le motivazioni delle eventuali sanzioni comminate secondo il Codice delle Pene dagli organi di giustizia di primo grado. Entro sette giorni 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 o del Consiglio di Sezione 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 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 in ruolo.

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 dai Presidenti di Lega, dalla Giunta di Lega o dai Consigli di Sezione.

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 7 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 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:

In linea generale ogni presidente di club deve comunicare la formazione della squadra che intende schierare in una determinata gara al proprio Presidente di Lega nelle competizioni di sezione, o a quello delegato per le competizioni europee, almeno un istante precedente l'inizio della prima gara di serie A1 di quella giornata.

Nelle competizioni europee il presidente di club può lasciare la propria formazione anche al Presidente di Lega della propria sezione, che si assume l'impegno di comunicarla al Presidente di Lega delegato per le coppe europee prima dell'inizio delle gare di Serie A1 per quella giornata. In caso di errore o ritardo nella comunicazione della formazione al Presidente di Lega delegato, fa fede la formazione originariamente lasciata al Presidente di Lega della propria sezione. Eccezione: tale norma non vale ovviamente per il Presidente di Lega se coinvolto con la sua squadra in una gara delle coppe europee. In tale caso, infatti, il medesimo deve assolutamente comunicare la sua e le altre formazioni coinvolte con la sua squadra al Presidente di Lega delegato, tassativamente prima dell'inizio delle partite, al fine di garantire la validità delle formazioni.

Nel caso in cui il Presidente di Lega sia anche un giocatore, lo stesso deve comunicare la propria formazione all'avversario di turno o al Vice di Lega, nelle competizioni di sezione, al proprio avversario o ad un altro Presidente di Lega nelle competizioni europee, sempre nei medesimi limiti temporali stabiliti al primo comma.

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 sia stata modificata per tagli, acquisti o scambi di giocatori, è obbligatorio comunicare al Presidente di Lega la nuova formazione con cui si giocherà la partita per la giornata in corso.

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

La comunicazione della formazione, sempre nei limiti temporali di cui al primo comma del presente paragrafo, può avvenire telefonicamente, per fax, SMS, e-mail o, meglio, per via telematica direttamente nell'area riservata del sito internet della Lega Fantabasket Forlivese mediante l'*account* personale di ogni squadra. In quest'ultimo caso la procedura di comunicazione della formazione si semplifica notevolmente: è sufficiente pubblicare la propria formazione *online* attraverso la pagina "Inserimento Formazione" ed, eventualmente, inviarla per email al proprio avversario di turno cliccando sull'apposito comando presente nella pagina "Visualizza Formazione", nei limiti temporali di cui al primo comma, senza alcun altro obbligo aggiuntivo.

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. E' 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 A1, solo previa approvazione del Consiglio di Sezione o 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

Le regole riportate nel presente articolo valgono per la Sezione B della Lega Lega Fantabasket Forlivese.

a) Regole Generali e Limitazioni Temporali:

Tutte le squadre partecipanti ai campionati di Fantabasket di sezione nella prima riunione dell'anno sportivo prendono parte al mercato dei giocatori; in tale riunione, una per ciascuna sezione, 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 A1.

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 A1, possono essere acquistati dalle squadre di Fantabasket solo durante le prefissate aste di mercato come espresso nel par. d del presente articolo

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 e Registro 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 il rispettivo campionato di appartenenza ad opera della squadra di Fantabasket a cui appartiene.

Più in generale, 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 nel Registro Telematico delle Squadre. Ogni squadra può modificare il proprio Registro mediante il proprio

account (username e password) accedendo all'area riservata del sito web della Lega Fantabasket Forlivese. In tale registro, oltre al nominativo del giocatore acquistato o tagliato, il ruolo e i crediti pagati, comparirà automaticamente la data di effettuazione dell'operazione e 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 il Registro Telematico delle Squadre coinvolte.

Il Presidente di Lega di ciascuna sezione potrà fornire supporto tecnico ai presidenti di squadra che lo richiedono per mantenere sempre aggiornato il Registro.

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 e) 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 al acquisto, fungerà da banditore e

aggiudicherà il giocatore a chi avrà offerto di più, in accordo con le regole generali delle aste pubbliche.

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 l'Assemblea di Lega ristretta individua il numero, le date e gli orari in cui si terranno le aste dei giocatori, successive alla prima riunione di mercato.

Le aste si terranno per via telematica nelle date e orari stabiliti usando la Chat della Lega Fantabasket Forlivese a cui ogni presidente potrà accedere previa registrazione. Le date e gli orari potranno subire in corso d'anno modifiche se la maggioranza dei Presidenti delle squadre è d'accordo.

Giocatori tesserati per il Campionato Nazionale di Serie A1 possono essere acquistati nelle varie aste di mercato, con le limitazioni di cui al par. a) 4° comma e segg. del presente articolo, sempre che entro un limite temporale precedente ogni asta e stabilito preventivamente dall'Assemblea di Lega ristretta, almeno un presidente dichiari nell'apposita sezione del "Forum" della Lega Fantabasket Forlivese la volontà a trattare tali giocatori nell'asta. In tal modo al termine di tale scadenza temporale ogni squadra potrà vedere sul sito la lista dei giocatori che verranno trattati nella successiva asta di mercato e decidere se parteciparvi o meno. In caso una delle squadre non possa partecipare all'asta il presidente della squadra dovrà trovare un sostituto o comunicare sul sito il proprio interesse ad uno o più giocatori chiedendo di essere contattato dai presidenti presenti all'asta.

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. Nel caso durante l'asta debba tagliare un giocatore, una squadra non può rimanere con meno di 12 giocatori.

In particolare, per effettuare un rilancio 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 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.

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 nel Registro Telematico 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. Tale operazione verrà automaticamente pubblicata nell'apposito albo *online* del Mercato 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.

Ai crediti recuperati viene effettuata una decurtazione di 1 credito se il taglio viene fatto a meno di tre giornate dall'acquisto del giocatore. Da tre giornate in poi i crediti realmente recuperati non saranno più soggetti ad alcuna penale.

Il giocatore tagliato può essere acquistato da una altra squadra nelle modalità previste dal paragrafo "*Aste Successive 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 acquisito 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.

I limiti di tempo in cui possono essere effettuati i tagli e i reintegri di giocatori sono espressi nell'art. 4 par. a 4° comma e segg.

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 Sezione 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 4 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 del Registro Telematico delle Squadre, 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:

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

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, a seconda della competizione; infine si dimezza il risultato 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 7 minuti.

E' 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 Consiglio di Sezione o 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 il Consiglio di Sezione o 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 eventualmente a disposizione.

Se mancano completamente le statistiche ufficiali di una gara di Serie A1 (ad es. gara omologata 20-0 a tavolino) i giocatori coinvolti verranno sostituiti dai giocatori in panchina secondo quanto stabilito dall'art. 3 par. a comma 5.

Se una gara di Serie A1 viene rinviata ad altra data, tutte le partite di Fantabasket che vedono giocatori coinvolti in quella 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 turbare significativamente il prosieguo del Campionato ci si comporterà come al comma precedente.

La gara dovrà essere rigiocata solo nel caso in cui per una squadra di Fantabasket non siano disponibili le statistiche complete per più di tre giocatori sui sette originariamente inseriti in formazione.

Art. 6: Campionato di Fantabasket

Ciascuna sezione della Lega Fantabasket Forlivese organizza autonomamente le 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/sei squadre classificate al termine della Regular Season.

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

Play Off: fase finale per l'assegnazione dello scudetto, cui possono partecipare quattro o sei squadre a seconda del divario tra il 4° e 5° classificato al termine della Regular Season. In particolare possono presentarsi due casi:

1) **Se il divario tra il 4° e 5° classificato al termine della Regular Season è inferiore a 6 punti**, ai Play Off partecipano le prime sei squadre classificatesi in Regular Season. Tale fase si compone di Quarti di Finale, Semifinali e Finale per l'assegnazione dello scudetto. La 1° e la 2° in classifica sono ammesse di diritto alle Semifinali. Il BONUS per la squadra che gioca in casa meglio classificata in Regular Season è di +10.

I due Quarti di Finale si svolgeranno nel seguente modo:

Q1) 3° classificata - 6° classificata

Q2) 4° classificata - 5° classificata

I Quarti di Finale verranno disputati al meglio delle tre gare, di cui due (la prima e la terza) in casa della meglio classificata nella Regular Season; le vincenti di due incontri saranno ammesse alle Semifinali

Le due semifinali si svolgeranno nel seguente modo:

S1) 1° classificata - vincente gara Q2

S2) 2° classificata - vincente gara Q1

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).

2) **Se il divario tra il 4° e 5° classificato al termine della Regular Season è maggiore o uguale a 6 punti**, ai Play Off partecipano le prime quattro squadre classificatesi in Regular Season. Tale fase si compone di Semifinali e Finale per l'assegnazione dello scudetto. Il BONUS per la squadra che gioca in casa meglio classificata in Regular Season è di +10.

Le due semifinali si svolgeranno nel seguente modo:

S1) 1° classificata - 4° classificata

S2) 2° classificata - 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 €15.00 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 €70.00; al secondo spetta, invece, la somma di €5.00.

La squadra classificata all'ultimo posto viene "retrocessa". Essa dovrà corrispondere la cifra di €5.00 quale ammenda per la *retrocessione*, pena l'esclusione dal campionato successivo.

f) Coppa di Lega:

Partecipano alla Coppa di Lega le prime quattro squadre classificate 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) 1° classificata -- 4° classificata

1) 2° classificata -- 3° classificata

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 €20.00).

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), per l'assegnazione del titolo e del trofeo in palio (coppa).

Art. 7: Coppe Europee di Fantabasket

a) Partecipazione alle Coppe Europee:

Vengono istituite tra le diverse Sezioni che formano la Lega Fantabasket Forlivese due Coppe Europee (Eurolega – Trofeo “Rosetti” e Coppa Korac) alle quali partecipano un totale di sei e dodici squadre, rispettivamente, una Supercoppa Europea tra le vincenti di Eurolega e Coppa Korac dell'anno sportivo precedente e

l'Eurocup tra le vincenti delle Coppe di Lega di ciascuna sezione della Lega Forlivese di Fantabasket e la detentrici dell'Eurocup dell'anno sportivo precedente.

Una squadra non può partecipare contemporaneamente ad Eurolega e Coppa Korac. Se una squadra acquisisce il diritto a partecipare ad entrambe (ad es. vincitrice di Coppa Korac e qualificata per l'Eurolega) deve operare una scelta per una delle due competizioni. Nell'altra competizione verrà ripescata una squadra della medesima sezione, sulla base della classifica generale di merito dell'anno sportivo precedente.

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 – Trofeo “Rosetti”:

Partecipano 6 squadre, di norma 2 per ciascuna sezione. Partecipa di diritto la squadra che ha vinto l'Eurolega l'anno sportivo precedente. Le altre squadre hanno diritto a partecipare, per ciascuna sezione, secondo l'ordine di classifica, partendo dalla prima classificata (per la classifica finale si veda l'art. 6 par. c). In caso la squadra detentrici del titolo non si sia qualificata per l'Eurolega, oltre a questa, per la medesima sezione, parteciperà solo una squadra.

L'Eurolega si compone di due fasi: una Regular Season composta da un girone all'italiana con incontri di andata, ritorno e appendice (nessun BONUS a favore della squadra che gioca in casa) per un totale di 15 giornate. Per la

determinazione del calendario di gioco si faccia riferimento alla tabella 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. Negli incontri di Semifinale si applica un BONUS di +15 in favore della meglio classificata nella Prima Fase. Lo schema è il seguente:

SEMIFINALI (Eurolega)

- S1) 1° classificata - 4° classificata
- S2) 2° classificata - 3° classificata

FINALE (Eurolega)

- A) Vincente gara S1 - Vincente gara S2

Nella finale non si applica alcun BONUS alle squadre. La vincitrice della finale conquista il Trofeo "Rosetti" (art. 7 par. e).

Coppa Korac:

Partecipano 12 squadre, 4 per ciascuna sezione, sulla base della classifica generale di merito del rispettivo campionato di sezione dell'anno precedente, a partire dalla prima esclusa dall'Eurolega (per la classifica si veda l'art. 6 par. c).

Partecipa di diritto la squadra che ha vinto la Coppa Korac l'anno sportivo precedente.

La Coppa Korac si compone di due fasi: Regular Season e Final Six.

- *Regular season:* partecipano 12 squadre suddivise in due gironi da 6 squadre ciascuno. La formazione dei gironi avviene per sorteggio in modo tale da avere 2 squadre per ogni sezione in ciascun girone. La presente fase consta di incontri di andata, ritorno e appendice (nessun BONUS a favore della squadra che gioca in casa) per un totale di 15 giornate. Per la determinazione del calendario di gioco si fa riferimento alla tabella riportata nell'Appendice C.

- *Final Six:* partecipano le prime tre squadre per ciascun girone classificate al termine della Regular Season. La prima di ciascun girone è ammessa alle Semifinali. Negli incontri dei Quarti di Finale e di Semifinale si applica il BONUS di +15 in favore della squadra meglio classificata nella Prima Fase. Lo schema è il seguente:

QUARTI DI FINALE (Coppa Korac)

- Q1) 2° classificata girone A - 3° classificata girone B
- Q2) 2° classificata girone B - 3° classificata girone A

SEMIFINALI (Coppa Korac)

- S1) 1° classificata girone A - vincente gara Q2
- S2) 1° classificata girone B - vincente gara Q1

FINALE (Coppa Korac)

- A) Vincente gara S1 - Vincente gara S2

Nella finale non si applica alcun BONUS alle squadre. La vincitrice della finale conquista il trofeo in palio (art. 7 par. e).

Supercoppa Europea:

Partecipano alla Supercoppa Europea le squadre vincitrici dell'Eurolega e della Coppa Korac 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.

Eurocup:

Partecipano all'Eurocup le tre squadre vincitrici della Coppa di Lega di ciascuna sezione e la squadra vincitrice dell'Eurocup nell'anno sportivo precedente.

Le gare si disputano, dopo il sorteggio delle squadre, secondo il meccanismo delle Final Four in campo neutro (senza alcun BONUS in favore della società ospitante), secondo il seguente schema:

SEMIFINALI

S1) Squadra A - Squadra B

S2) Squadra C - Squadra D

FINALE

A) Vincente gara S1 - Vincente gara S2

La vincitrice della finale conquista il trofeo in palio (art. 7 par. e).

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 prima di ciascuna giornata di gioco.

Non è possibile tesserare nuovi giocatori per le competizioni europee a girone (Eurolega, Coppa Korac) durante la fase di Final Four.

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 € 15.00 per ogni squadra e per la Coppa Korac di €10.00.

e) Premi:

Al vincitore dell'Eurolega viene consegnato il "Trofeo Rosetti" più un premio di €90.00; al vincitore della Coppa Korac viene destinata la coppa in palio più un premio di € 60.00. Ai vincitori della Supercoppa Europea e dell'Eurocup viene offerta 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 all'unanimità; 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 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.
- 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 in ritardo 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: Multa in crediti (da 1 a 10), a seconda della gravità e recidiva + eventuale ammonizione.
- 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:

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

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;

$H = 1 - (GT-GA)/(21-GA)$ coefficiente di ammortamento dipendente dal numero di giornate trascorse dall'acquisto del giocatore e dalle giornate rimanenti alla fine della Regular Season.

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

Appendice B:

Campionato: 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:

Eurolega e Coppa Korac (Girone A e B)

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.