



**Regolamento Ufficiale – Stagione 2023-'24**

## Le Società

1. Ogni società è contraddistinta da un nome e da un presidente o due co-presidenti che ne sono responsabili; il nome della Società è scelto dal presidente ad inizio anno. Non possono esserci squadre con nome o presidenti coincidenti.
2. Ogni società della Lega è tenuta a rispettare tutte le norme del presente regolamento, l'iscrizione della squadra alla Lega determina l'automatica accettazione dell'intero regolamento.
3. Ciascuna società della Lega è formalmente iscritta a tutte le manifestazioni promosse da quest'ultima: il **Fantacampionato**, la **Diletta Leotta League**, la **Germano Mosconi Cup**, la **Marcello Tusco Cup**, la **Porcello's Cup**.
4. Alla stagione 2023/2024 sono iscritte dieci squadre i cui rappresentanti sono: Stefano 'Steu' Massetti, Paolo 'Paolino' Marchetti, Marco 'Flower' Fiore, Pier Luigi 'Pier' Fogliati, Francesco 'Frank' Maturro, Marco 'Il Veneto' Lomello, Giorgio 'Gior' Terzuolo, Daniele 'Vito' Ceresa, Marco 'Piccolo Sgarbi' Serra e Carlo 'Carlocotti' Cotti.
5. Per ogni squadra l'iscrizione è di **120,00€** che dovranno essere consegnati tassativamente all'asta iniziale.

## Le squadre e la distinta

6. Ruoli, quotazioni e voti dei giocatori sono fissati dalla piattaforma di gioco Fantacalcio.it ([www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it)); qualora, per un qualsiasi motivo, non fossero disponibili i voti ufficiali prenderemmo in considerazione quelli de La Gazzetta dello Sport.
7. Al termine dell'asta iniziale, ciascuna società può tesserare un massimo di 27 atleti (3P-8D-10C-6A) ed un minimo di 20 atleti (2P-6D-8C-4A); mentre dopo il primo mercato di riparazione, un massimo di 34 atleti (4P-10D-12C-8A) ed un minimo di 27 atleti (3P-8D-10C-6A).
8. La distinta dei giocatori partecipanti alla gara deve essere comunicata tramite l'apposito sito internet, può inoltre essere consegnata al Presidente di Lega (a mano, telefonicamente o via sms); è invece severamente vietato inviare e-mail, messaggi tramite Whatsapp o Facebook o similari.
9. Ogni presidente di società è tenuto a fornire la distinta dei giocatori almeno 30 minuti prima dell'inizio della prima gara della giornata in programma nel calendario della Serie A (per es. se la prima gara inizia alle 18.00 le formazioni vanno inviate entro le 17.29'59"). Se la distinta non è consegnata entro il termine stabilito non sarà più accettata e la squadra scenderà in campo con la formazione del turno di gioco precedente. Alla squadra verrà anche comminata la multa prevista.  
Qualora vengano inviate più distinte della stessa squadra e non si riesca a decifrare quale sia effettivamente l'ultima, verrà considerata valida quella peggiore.

- 10.**La distinta deve comprendere 11 titolari schierati secondo uno dei moduli seguenti: 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2, 3-4-3 (D-C-A) e un massimo di 8 riserve che possono appartenere a qualsiasi ruolo.
- 11.**Quando le partite di campionato coincidono con le partite di coppa, l'allenatore può schierare due formazioni diverse.
- 12.**Nelle partite di coppa che prevedono la possibile esecuzione dei calci di rigore, l'allenatore deve indicare la lista dei rigoristi (5 fissi e 6 ad oltranza) al Presidente di Lega oppure scrivendoli nel gruppo "Sirs' League 360°" su Whatsapp 📱, nel caso non lo facesse l'esecuzione degli eventuali calci di rigore è assegnata d'ufficio ai giocatori della distinta in ordine progressivo inverso (dall'11°, all'1°), mentre per le eventuali riserve in panchina sarà mantenuto l'ordine progressivo.

## Il mercato

*Le regole di mercato disciplinano l'acquisto, la cessione, lo scambio e la riconferma dei giocatori.*

### L'asta iniziale

*All'asta iniziale partecipano tutti i presidenti della Lega con lo scopo di formare la rosa dei calciatori della propria squadra.*

- 13.**Prima dell'inizio dell'asta deve essere nominato un banditore tramite votazione palese cui avrà diritto ogni presidente di società; al banditore spetta il compito di disciplinare l'asta imponendo le regole e scandendone i tempi.
- 14.**All'inizio dell'asta sono assegnati a ciascuna squadra 600 Fantamilioni (FML) che rappresentano il capitale sociale.
- 15.**I turni per la chiamata dei calciatori vengono sorteggiati prima dell'inizio dell'asta. L'ordine di chiamata dei calciatori è inverso rispetto all'ordine di arrivo della stagione precedente.
- 16.**Ciascun giocatore può essere proposto durante l'asta una sola volta.
- 17.**Un presidente non può offrire per un giocatore una cifra che non possiede o che non gli permetterebbe di acquistare la quota minima di atleti e non può proporre un giocatore appartenente ad un ruolo in cui ha già acquistato il numero massimo di calciatori, né partecipare all'asta del medesimo.
- 18.**Durante l'asta di inizio stagione ogni presidente ha a disposizione 2 time-out. Il time-out ha la durata massima di un minuto, è facoltà del banditore concedere ulteriori sospensioni, pur salvaguardando la fluidità delle operazioni.
- 19.**Durante l'asta iniziale ogni squadra ha a disposizione 2 "passo", terminati i quali sarà obbligata a proporre ininterrottamente i calciatori da acquistare fino al completamento della rosa o alla conclusione della propria asta.
- 20.**L'asta avviene secondo le seguenti modalità: ciascun presidente propone un calciatore ed il relativo prezzo d'ingaggio (ingaggio minimo 1 FML); se nessun altro lo desidera egli è libero d'acquistarlo al prezzo da lui dichiarato, se al contrario altri presidenti aspirano al giocatore si ricorre ad un'asta verbale con rilancio minimo di 1 FML e massimo di 10 FML (salvo benessere di tutti i partecipanti per un'offerta superiore), chi offre la cifra maggiore si aggiudica il calciatore.
- 21.**Durante l'asta, quando lo si riterrà opportuno, verrà eseguito da parte del Presidente di Lega un riepilogo ufficiale dei crediti rimasti e dei calciatori acquisiti per ciascuna squadra; ogni altro riscontro da parte del Presidente di Lega o di un'altra carica della Lega riguardante questo aspetto, non potrà che essere puramente indicativo, la responsabilità dei conti di ogni singola squadra è sempre e comunque del suo presidente.
- 22.**L'asta termina quando tutte le squadre hanno completato la propria rosa.
- 23.**Per quanto riguarda qualsiasi operazione di mercato, un presidente non può delegare un altro membro della Lega, salvo consenso unanime.
- 24.**Se un giocatore si trasferisce all'estero o in una serie minore durante il periodo che va dall'acquisto del giocatore nell'asta iniziale fino al primo mercato di riparazione, la squadra

che lo possedeva riceve un indennizzo pari all'intero ingaggio delineato in sede d'asta oppure, qualora la quotazione sia superiore, pari a quest'ultimo. Al di fuori di questo lasso di tempo l'indennizzo sarà pari all'ultima quotazione Fantacalcio.it.

### **Il mercato di riparazione**

*Durante il corso della stagione è possibile acquistare i giocatori non tesserati partecipando alle aste intermedie previste dal calendario ufficiale.*

- 25.** Prima di ogni mercato di riparazione obbligatorio ogni squadra riceve un bonus fisso pari a 60 FML; in vista di ogni mercato facoltativo riceverà invece 30 FML.
- 26.** Le cessioni dei calciatori vengono effettuate segretamente e prima dell'inizio dell'asta di riparazione. I presidenti devono scrivere sull'apposito modulo i nomi dei calciatori che si desidera licenziare e il relativo valore in FML. Terminata la fase di scrittura, le varie cessioni vengono palesate agli altri presidenti. Una volta iniziata l'asta non sarà possibile cedere altri calciatori, se non terminata l'asta stessa.
- 27.** L'asta procede secondo la classifica del Fantacampionato, il presidente interessato all'acquisto di un giocatore libero da contratto lo deve proporre in maniera chiara ed assicurandosi che tutti i colleghi possano, se lo desiderano, fare l'offerta. Se nessun altro è interessato all'acquisto il giocatore è tesserato al prezzo riportato sul quotidiano ufficiale; se al contrario due o più presidenti sono interessati allo stesso calciatore si ricorre ad un'asta tramite busta chiusa.
- 28.** Le buste sono offerte segrete: ogni presidente scrive la cifra che è disposto a spendere partendo dal prezzo base indicato da Fantacalcio.it, chi offre la cifra maggiore si aggiudica il calciatore, qualora i presidenti propongano la stessa somma si ricorre ad un'asta verbale (inizia chi ha proposto il giocatore) e se infine non si vuole aumentare la cifra si estrae a sorte.
- 29.** Per i giocatori che non erano ancora presenti nel listone e che pertanto non erano proponibili all'asta precedente, si ricorre all'asta verbale invece che alle buste.
- 30.** Ogni squadra ha a disposizione 1 time-out e 1 "passo" per mercato di riparazione, esaurito il quale sarà obbligata a proporre ininterrottamente i calciatori da acquistare fino al completamento della rosa o alla conclusione della propria asta.
- 31.** I crediti a disposizione, le quotazioni aggiornate, le rose delle squadre ed i moduli per effettuare le cessioni sono scaricabili dal sito nella sezione "utilities".
- 32.** Qualora un presidente non riesca a partecipare a un mercato di riparazione, potrà comunque effettuare cessioni ed acquisti in un secondo momento, purché prima dell'inizio del turno di gioco, comunicando i propri movimenti di mercato al Presidente di Lega. Se a saltare il mercato fossero invece più presidenti si procederà ad un'asta tramite Whatsapp 📱 moderata da uno dei partecipanti, secondo la seguente procedura: ogni squadra comunica tutte le cessioni che vuole effettuare agli altri partecipanti; in seguito inizia a proporre calciatori la squadra con meno punti in classifica, la base d'asta è la quotazione Fantacalcio.it e le offerte dovranno pervenire tramite classico rilancio, l'asta per un giocatore non terminerà finché tutti i partecipanti non avranno dato il proprio benestare alla chiusura dell'operazione; non sono previsti "passo" o "tempo", pertanto se un presidente salta un turno di chiamata, termina automaticamente l'asta.
- 33.** Il terzo mercato di riparazione (facoltativo) si svolge tramite video conferenza con le modalità appena descritte.  
A differenza dei due mercati di riparazione principali, non sarà possibile eseguire ulteriori operazioni di mercato per chi non riuscisse a partecipare all'asta via video conferenza.

### **Scambi, licenziamenti e svincoli di giocatori**

*Ciascuna società può scambiare giocatori con le altre fissando contropartite tecniche e/o remunerazioni in FML.*

- 34.** Gli scambi sono possibili in ogni momento della stagione salvo durante l'asta iniziale e dopo il quarto mercato di riparazione.
- 35.** Una volta avvenuto lo scambio i giocatori interessati dovranno restare nella nuova squadra per almeno cinque giornate a meno che non vengano ulteriormente girati ad un altro team

(in tal caso sarà questo team a mantenere il giocatore per almeno cinque giornate) o non venga licenziato; questo avviene per evitare eventuali prestiti di FML e scambi a tempo.

- 36.** Lo scambio è considerato effettivo solo quando il Presidente di Lega ne ha preso atto e ne ha ratificato la validità.  
Nel caso lo scambio interessi direttamente il Presidente di Lega, dovrà verificarne la validità il vice-Presidente di Lega o un presidente esterno alla trattativa qualora entrambi siano coinvolti.
- 37.** Sono vietati i semplici prestiti di FML.
- 38.** E' possibile licenziare giocatori tesserati anche al di fuori degli appuntamenti di mercato, purché non sia ancora iniziato un turno di gioco, in tal caso bisognerà aspettare l'aggiornamento delle quotazioni.
- 39.** Se un giocatore si trasferisce all'estero o in una serie minore, il calciatore non verrà automaticamente depennato dalla rosa del club che lo deteneva, ma rimarrà in rosa fino a quando il presidente non deciderà di cederlo.  
L'indennizzo sarà sempre pari all'ultima quotazione Fantacalcio.it.
- 40.** Ciascuna società è tenuta a mantenere in qualsiasi momento un numero di giocatori tesserati compreso tra il numero minimo e il numero massimo. Per quanto riguarda il numero minimo fanno salvo lo svolgimento dell'asta iniziale e dei mercati di riparazione; per quanto riguarda il numero massimo, non è mai possibile avere più giocatori del consentito, perciò prima (o al limite in contemporanea) si effettuano le eventuali cessioni e poi si acquisiscono i nuovi calciatori.
- 41.** Ogni operazione di mercato extra asta verrà resa pubblica sul gruppo di Whatsapp 📱 "Sirs' League 360°" e nella sezione "utilities" attraverso il file "operazioni di mercato".

## Il Fantacampionato

- 42.** La manifestazione è composta da 35 giornate. Ciascun allenatore deve presentare, in vista di ogni turno di gioco, una distinta.
- 43.** Al termine di ogni turno di gioco l'incaricato stila una classifica in base ai punteggi-squadra ottenuti dai vari partecipanti; a ciascuna posizione in classifica è attribuito un numero di punti che va ad incrementare la classifica generale. Al vincitore di ciascun turno di gioco vanno 10 punti, al secondo 8, al terzo 7, al quarto 6, al quinto 5, al sesto 4, al settimo 3, all'ottavo 2, al nono 1 e al decimo 0.
- 44.** Se due squadre realizzano lo stesso punteggio ricevono entrambe lo stesso numero di punti arrotondando per eccesso (es. due squadre al secondo posto ricevono 8 punti a testa); si noti però che due (o più) squadre al primo posto non ricevono entrambe 10 punti, bensì 9 a testa.

### Il punteggio squadra

- 45.** Il punteggio-squadra è dato dalla sommatoria dei punti ottenuti dai singoli giocatori scesi in campo in un'unica giornata.
- 46.** I giocatori che portano punti sono solo gli 11 che scendono in campo, cioè i titolari che hanno ottenuto punteggio e i giocatori della panchina che hanno sostituito i titolari senza voto.  
Se sia il titolare che le rispettive riserve non giocano o non sono valutate la squadra in questione gioca in inferiorità numerica.
- 47.** Il punteggio che ottiene ogni giocatore è pari al voto preso nella pagella dell'organo ufficiale (Fantacalcio.it) al quale possono andare a sommarsi punti bonus o sottrarsi penalità.

I bonus e le penalità sono:

- +3 punti per ogni goal realizzato;
- +3 punti per ogni rigore parato;
- +1 punto per ogni assist effettuato;



- +1 punto per portiere imbattuto;
- 3 punti per ogni rigore fallito;
- 2 punti per ogni autogol;
- 1 punto per ogni goal subito;
- 1 punto per ogni espulsione;
- 0,5 punti per ogni ammonizione.

N.B.: L'organo ufficiale potrebbe assegnare altri tipi di punti bonus (ad es. +1 per il goal vittoria, +0,5 per il goal pareggio, etc.) che, non essendo previsti dal presente regolamento, non valgono per il nostro fantacalcio.

- 48.** Quando un calciatore, anche su punizione, calcio d'angolo o rimessa laterale, servirà ad un compagno il pallone, mettendolo volontariamente in condizioni di segnare, sarà calcolato un assist. Questo a patto che il compagno segni il goal per cui quel pallone è stato servito e lo faccia senza scartare alcun giocatore escluso il portiere.
- 49.** Nel caso un calciatore venga espulso mentre siede in panchina (quindi tra le riserve) o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita, dopo il triplice fischio finale dell'arbitro, il malus (-1) per l'espulsione non verrà conteggiato.
- 50.** Da inserire tra i possibili bonus è il *modificatore della difesa*: questo si calcola solo se il portiere e almeno quattro difensori portano punteggio alla squadra (n.b. il modificatore è applicabile qualora il portiere abbia un s.v. in pagella, ma poi un 6 d'ufficio per l'organo ufficiale) e solo se vengono schierati al massimo 2 attaccanti (i moduli compatibili col modificatore sono quindi: 4-5-1, 4-4-2, 5-3-2, 5-4-1).  
In particolare: a) si considerano il voto in pagella (senza bonus e/o malus) del portiere e i tre migliori voti in pagella (senza bonus e/o malus) ottenuti dai difensori; b) si calcola la media aritmetica matematica di questi 4 valori; c) così facendo la squadra ottiene:  
+ 4 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 7  
+ 2 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6,5 e minore di 7  
+ 1 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6 e minore di 6,5.  
Qualora, a causa di una partita rinviata, una squadra giochi in inferiorità numerica e quindi debba applicarsi il voto d'ufficio per portiere o difensori, il voto (4,5 per il portiere e 5,5 per i difensori) sarà valido ai fini del calcolo del modificatore difesa.
- 51.** I titolari che non hanno ottenuto punteggio sono automaticamente sostituiti dai giocatori dello stesso ruolo presenti in panchina. Ogni squadra può effettuare tre sostituzioni più quella del portiere a partita. I giocatori della panchina, se chiamati ad entrare in campo, lo faranno secondo: 1° il ruolo, 2° l'ordine in cui sono indicati dagli allenatori. Qualora i giocatori da sostituire fossero più di tre (o più di quattro se si considera il portiere), allora si scelgono le riserve che, avendo il diritto di entrare, hanno il voto migliore.
- 52.** Quando un giocatore non sarà giudicato dall'organo ufficiale (e quindi in pagella riceverà n.g. o s.v.) sarà sostituito dal primo dei panchinari del medesimo ruolo che abbia ottenuto punteggio. Questa sostituzione avverrà sempre fuorché nei seguenti casi:  
*Il portiere*  
Il portiere s.v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.  
*Il giocatore espulso*  
Un giocatore espulso senza essere stato giudicato riceverebbe 4 come voto d'ufficio. Se fosse titolare non sarebbe sostituibile; in panchina potrebbe essere usato per una sostituzione.  
*Il goleador*  
Se un giocatore dovesse mettere a segno una rete, ma non ricevesse voto, riceverebbe un 6 d'ufficio al quale dovranno essere aggiunti i punti bonus acquisiti; stessa sorte subiranno i giocatori *vittime di autoreti* o *autori d'assist*.
- 53.** I punteggi che vanno presi in considerazione sono quelli che appaiono sulla pagina specializzata del sito [www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it): redazione di Napoli; qualora il sito apporti successivamente delle correzioni, la Sirs' League si allineerà a tali variazioni.

- 54.** Qualora al termine del Fantacampionato due o più squadre abbiano gli stessi punti, le posizioni in classifica verranno determinate dalla classifica del punteggio totale, se la parità permanesse, si considererà nell'ordine il maggior numero di primi posti, poi i gol realizzati, poi la differenza reti, infine gli assist. In caso di ulteriore parità si estrarrà a sorte. Ciò serve esclusivamente per stilare la classifica finale e per l'assegnazione del titolo, per quanto riguarda invece il montepremi, in caso di parità, verrà sempre spartito. In caso di annullamento del campionato di Serie A, l'assegnazione del titolo e dei premi avviene solo se almeno il 75% delle giornate previste dalla Serie A (arrotondando per eccesso) si sono concluse; verranno eventualmente assegnati 6 d'ufficio per chiudere eventuali giornate incomplete.
- 55.** Alla fine delle 38 giornate del Fantacampionato chi ha totalizzato il numero più alto di punti vince **400,00€**, al secondo classificato vanno **200,00€**, al terzo **150,00€** e al quarto **50,00€**. Qualora ci fossero due o più squadre a pari merito la posta viene spartita (es. due squadre arrivate prime:  $400,00€ + 200,00€ = 600,00€$ ;  $600,00€/2 = 300,00€$  a testa). Al vincitore di ogni giornata andrà inoltre un premio di **5,00€**, in caso di arrivo a pari merito l'importo andrà diviso.
- 56.** Il vincitore del Fantacampionato ha inoltre l'onore di sollevare la maglia-trofeo dello Spezia indossata da **Felice Evacuo**.

## La Diletta Leotta League

- 57.** La Diletta Leotta League si basa sugli scontri diretti; è composta da 10 giornate, più le semifinali e la finale.
- 58.** Per il punteggio-squadra valgono le regole del Fantacampionato, ma bisogna anche considerare il bonus +2 per chi gioca in casa.
- 59.** Chi, nel punteggio giornaliero, raggiunge quota 66 (media del 6) realizza un goal, chi realizza 71,5 ( $M = 6,5$ ) due goal, 77 ( $M = 7$ ) tre goal, 82,5 ( $M = 7,5$ ) quattro goal... e così via.
- 60.** In caso di parità se una squadra ha realizzato 4 punti in più sigla un ulteriore goal (per es. squadra A 66 punti - squadra B 70 punti: vince la squadra B per 1-2).
- 61.** Nella fase iniziale della Diletta Leotta League le squadre si scontrano in due gironi da cinque squadre l'uno in cui una squadra si scontra direttamente con ogni altra per due volte (10 partite): una in casa e una in trasferta, per un totale di dieci giornate, ad ogni turno di gioco una squadra per ogni girone effettuerà un turno di riposo; vengono assegnati 3 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta.
- 62.** Al termine delle dieci giornate le prime due formazioni di ogni girone passano alle semifinali; qualora vi fossero delle squadre a pari merito ci si basa nell'ordine sul maggior numero di punti conquistati negli scontri diretti (classifica avulsa), sul punteggio totale più alto acquisito nel corso del girone eliminatorio (8 partite), sul numero maggiore di goal realizzati (n.b. si tratta dei goal del fantacalcio non di quelli realizzati realmente dai calciatori), sulla differenza reti; qualora rimangano sempre in parità si disputa uno spareggio nel turno di gioco immediatamente successivo ed eventuali tempi supplementari e rigori.
- 63.** Ove previsto dal presente Regolamento, l'esito di una gara potrebbe essere deciso dai tempi supplementari: per il calcolo dei tempi supplementari si sommano i totali (voto più bonus e/o malus) delle prime riserve in panchina per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante), così da ottenere un totale squadra dei supplementari. Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché senza voto o perché già utilizzata nei tempi regolamentari) si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei tempi supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo e se anche questa non fosse disponibile si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio.

Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari:

< di 20 = 0 gol  
da 20 a 23,5 = 1 gol  
da 24 a 27,5 = 2 gol  
da 28 a 31,5 = 3 gol  
da 32 a 35,5 = 4 gol  
e così via (ogni 4 punti un gol)

Se i tempi supplementari si concludono su un risultato di parità (cioè non modificano la situazione di punteggio o di gol che ha portato alla disputa dei tempi supplementari) si passerà ai calci di rigore.

- 64.** Nelle gare ove possa verificarsi l'eventualità dei rigori, i presidenti possono decidere l'esatta sequenza dei rigoristi compilando una lista di 11 rigoristi: 5 fissi e 6 ad oltranza, il calciatore che raggiunge il 6 di voto segna, in caso contrario sbaglia; vengono considerati però esclusivamente i voti dei giocatori senza eventuali bonus o malus; se un rigorista non riceve voto batte il rigore il giocatore successivo e l'undicesimo rigore verrà battuto dal primo giocatore utile in panchina; se una squadra giocasse in inferiorità numerica si considerano i giocatori in panchina nell'ordine di schieramento.  
Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g., se avrà disputato almeno 25 minuti di partita e avrà ottenuto quindi un 6 d'ufficio, si dovrà considerare il rigore realizzato.
- 65.** Le semifinali consistono in una partita di andata e una di ritorno; il primo classificato di un girone si scontra con il secondo classificato dell'altro e gioca la gara d'andata in casa. Al termine della doppia sfida, a parità di punti e di reti segnate non vale la regola dei goal in trasferta (comunemente applicata nelle coppe europee), ma si ricorre prima ai tempi supplementari ed eventualmente ai rigori e se anche questi non fossero sufficienti si disputa un ulteriore spareggio (la giornata successiva) su campo neutro con eventuali supplementari e rigori.
- 66.** Le due vincenti disputano la finale che consiste in una partita secca in campo neutro, la finale si disputa sempre alla 33ma (gli anni di Cristo) giornata di Serie A; qualora il risultato sia il pareggio si andrà ai tempi supplementari ed eventualmente ai rigori e qualora la parità persista si ripeterà la finale la giornata successiva.
- 67.** Chi si aggiudica la Diletta Leotta League guadagna **150,00€**, all'altro finalista vanno **50,00€**.
- 68.** Il vincitore della Diletta Leotta League ha inoltre l'onore di sollevare la maglia-trofeo del Novara indossata da **Felice Evacuo**.

## La Germano Mosconi Cup

- 69.** La Germano Mosconi Cup si basa sempre sugli scontri diretti; accedono a questa coppa le terze e le quarte classificate nei gironi eliminatori della DLL; la terza di un girone sfida la quarta dell'altro e viceversa; le terze giocano la semifinale d'andata in casa. E' composta da semifinali e finale secca.
- 70.** Per il punteggio-squadra valgono le regole della Diletta Leotta League (dalle semifinali in avanti).
- 71.** Chi si aggiudica la Germano Mosconi Cup guadagna **15,00€**.

## La Marcello Tusco Cup

- 72.**La Marcello Tusco Cup è una coppa che si disputa in concomitanza alla prima giornata di Fantacampionato tra il vincitore del Fantacampionato e il vincitore della Diletta Leotta League dell'anno precedente.  
Il nome della coppa è un omaggio al compianto Marcello Tusco, attore che interpretava il mitico 'baffo Moretti' negli spot degli anni '80 e '90.
- 73.**Se una squadra, nella stagione precedente, vincessesse sia il Fantacampionato che la Diletta Leotta League, l'altro finalista di quest'ultima competizione ha il diritto di giocare la Marcello Tusco Cup.
- 74.**Per il punteggio-squadra valgono le regole della Diletta Leotta League.
- 75.**Si gioca in una partita secca su campo neutro in cui le due formazioni si scontrano direttamente, se il risultato finale fosse un pareggio si procede ai tempi supplementari e ai rigori e qualora la parità persista si ripeterà la finale la giornata successiva.
- 76.**Chi si aggiudica la Marcello Tusco Cup guadagna **10,00€**.
- 77.**Il vincitore della Marcello Tusco Cup ha inoltre l'onore di sollevare la maglia-trofeo dell'Alessandria indossata da **Felice Evacuo**.

## La Porcello's Cup

- 78.**Un tempo denominata coppa Pippero, è ora una dedica verso il calciatore Massimilian Porcello, idolo di molti fantapresidenti della Lega. E' una competizione a cui accede solo chi si è classificato ultimo nella stagione precedente: in ognuna delle 38 giornate si scontra per l'appunto con il fantomatico Pippero, squadra virtuale che raggiunge sempre e solo il punteggio di 66.0 (n.b. staccare il Pippero di 4 punti, non significa realizzare 1 goal in più come nelle altre coppe).
- 79.**Vincere la competizione non comporta nessun premio, ma per chi pareggiasse è prevista una secchiata d'acqua all'asta iniziale dell'anno successivo; per chi invece dovesse mai perdere si procederà con una secchiata d'acqua per ogni componente della Lega!

## Calendario e anomalie nel normale svolgimento del campionato (anticipi, posticipi, rinvii e partite non disputate)

- 80.**Il calendario allegato al presente regolamento, essendo stilato ad inizio stagione, è passibile di modifiche.  
Gli eventi contrassegnati in verde (mercati) dovranno comunque essere svolti nel lasso temporale che va dalla giornata che li precede a quella che li segue.  
Gli eventi contrassegnati in blu (Diletta Leotta League) dovranno sempre coincidere con la giornata di Fantacampionato loro abbinata ad inizio stagione.  
L'evento contrassegnato in rosso (Marcello Tusco Cup) dovrà sempre coincidere con la giornata iniziale del Fantacampionato.
- 81.**Se una partita subisce un anticipo superiore ai sei giorni, ogni giocatore di movimento schierato in quella partita riceverà come voto un 5,5, il portiere riceverà invece un 4,5.  
Se una partita subisce un anticipo inferiore ai 6 giorni, un posticipo o un rinvio (di qualunque entità temporale) la classifica della giornata sarà temporaneamente sospesa in attesa dei voti dei giocatori impegnati nella partita. Al Presidente di Lega è lasciato il giudizio sugli assist da attribuire ai giocatori, qualora l'organo ufficiale non si esprima in tal merito; egli dovrà giudicare secondo le modalità suggerite al punto assist.
- 82.**Durante gli incontri di Diletta Leotta League le partite che, a causa di posticipi o rinvii, subissero ritardi temporali tali da pregiudicare le future giornate della manifestazione (es. l'impossibilità di decretare un semifinalista in tempo) vedranno assegnare a tutti i giocatori impegnati in tali partite il 6 politico.




- 83.** Qualora una squadra abbia schierato in distinta calciatori di una partita rinviata, il recupero della stessa avvenga oltre il turno di gioco previsto e la suddetta squadra giochi in inferiorità numerica a causa di tali giocatori, questi ultimi godranno di un voto d'ufficio di 4,5 punti per quanto riguarda i portieri e di 5,5 punti per i giocatori di movimento; inoltre il voto d'ufficio è da considerarsi valido per il computo del modificatore difesa. Qualora invece la squadra non giochi in inferiorità numerica, ma disponga di alternative in panchina, si effettuerà la normale sostituzione tra calciatori.
- 84.** Qualora un giocatore sia presente nella distinta di una partita rinviata e successivamente venga ceduto, rimane comunque sempre a disposizione di quella squadra per il recupero della partita.
- 85.** Nel caso un calciatore si trovasse a giocare due volte la stessa giornata di campionato bisognerà attenersi alle seguenti disposizioni:
- Se il calciatore ha ottenuto il voto e/o realizzato punti-azione in entrambe le partite, si tiene conto esclusivamente del voto e dei punti azione totalizzati nel primo incontro giocato;
  - Se il calciatore ha ricevuto il voto e/o realizzato punti gol in una sola delle due partite giocate, si tiene conto del voto e dei punti azione totalizzati nell'incontro giocato.
- 86.** Qualora una partita non venisse materialmente disputata (ad es. nel caso di una partita assegnata a tavolino), si assegnerà un voto d'ufficio pari a 4,5 punti per quanto riguarda i portieri e a 5,5 punti per i giocatori di movimento.

## Penalità

- 87.** Chi non versa la quota associativa annuale entro la data prevista: 5,00€ di multa per ogni giornata d'insolvenza da applicare automaticamente, non a discrezione di tesoriere e/o presidente.
- 88.** Chi si trovasse con il conto in rosso: taglio dei giocatori causa del debito e applicazione di una multa del 200% sul debito accumulato da saldarsi entro il mercato di riparazione successivo.
- 89.** Chi compra o si viene a trovare con un numero eccessivo di giocatori, durante un appuntamento di mercato: i giocatori in eccesso (partendo dall'ultimo acquisto) non vengono integrati nella rosa e perdita dei crediti impiegati per il loro acquisto. Qualora il surplus di calciatori avvenisse fuori da un appuntamento di mercato, ad esempio in seguito a uno scambio, l'operazione non verrà semplicemente ratificata da parte del Presidente di Lega, senza l'applicazione di una multa.
- 90.** Chi, durante un appuntamento di mercato, si viene a trovare con un numero insufficiente di giocatori: cessione di un calciatore che abbia un prezzo di acquisto almeno pari alla cifra necessaria a completare la rosa; i crediti che la squadra riceverà indietro non saranno però pari all'importo investito per quel calciatore, bensì il minimo per il completamento della rosa. Per esempio se mancassero 2 centrocampisti per completare la rosa e si decidesse di abbandonare un centrocampista pagato 5 Fml, la cifra che riceverò indietro sarà pari a 3 Fml (sufficienti all'acquisto dei 2 calciatori mancanti + quello svincolato). Qualora il deficit di calciatori avvenisse fuori da un appuntamento di mercato, ad esempio in seguito a uno scambio o a una cessione del presidente, l'operazione non verrà semplicemente ratificata da parte del Presidente di Lega, senza l'applicazione di una multa. La multa non verrà ovviamente applicata qualora l'insufficienza dei calciatori fosse causata da fattori esterni non riconducibili all'operato di un presidente, quali: cessioni di calciatori all'estero o in serie minori, messa fuori rosa, lunghe squalifiche, ritiri, etc.
- 91.** Chi non invia la distinta per la prima volta: 1,00€, per la seconda volta: 2,00 €, per la terza: 5,00€, per la quarta e a seguire: 10,00€. Inoltre, alla quinta distinta non inviata: eventuale esclusione dalla Lega del/i Presidente/i e affidamento della squadra ad un nuovo presidente in qualità di "traghettatore".
- 92.** Ogni presidente è tenuto a partecipare alle due aste intermedie obbligatorie. Chi non partecipa all'asta per la prima volta: 5,00€; per la seconda volta: 10,00€.

La multa verrà applicata anche nel caso in cui il presidente partecipasse ad una successiva "mini-asta" tramite video conferenza; qualora invece la data di un'asta si discosti da quanto programmato nel calendario ufficiale, la multa non verrà applicata.

- 93.** Chi non invia la lista dei Sirs' League Awards entro il termine previsto: 5,00€.
- 94.** Chi, in caso di assenza alla cena di fine anno, non invia al Presidente di Lega la lista del Reolo d'Oro: 5,00€.
- 95.** Chi si rende partecipe di gravi scorrettezze e cerca di falsare contravvenendo ai principi etici e morali sarà giudicato dall'Assemblea di Lega che si esprimerà senza il voto dell'imputato/i. La pena può andare dai 30 FML di multa, alla perdita dell'intera caparra, dall'ultimo posto a tavolino in una o più competizioni, fino all'esclusione dalla Lega del/i Presidente/i e affidamento della squadra ad un nuovo Presidente.
- 96.** Le penalità devono essere scontate secondo le tempistiche previste nei singoli casi. Qualora implicino denaro reale, gli importi verranno direttamente scalati dalla caparra. Qualora invece implicino un debito in FML e questi non fossero sufficienti sarà necessario procedere alla cessione di elementi presenti in rosa al fine di fare cassa, in tal caso il Presidente di Lega contatterà la società interessata e la obbligherà ad effettuare le cessioni necessarie entro l'inizio del nuovo turno di gioco; qualora non adempisse in tempo, la società verrà penalizzata di 1 punto per ogni turno d'insolvenza.
- 97.** Le sanzioni saranno applicate automaticamente e, contrariamente al passato, non spetterà più al Presidente di Lega valutare il peso di eventuali giustificazioni.
- 98.** Ogni penalità verrà notificata su Whatsapp , inoltre le multe in denaro verranno registrate nell'apposito spazio della sezione "utilities".

## L'Assemblea Generale

*Quando l'Assemblea è chiamata ad esprimersi, tutti i presidenti sono chiamati a dare il loro contributo in maniera responsabile, obiettiva e disinteressata, antepoendo gli interessi della Lega a quelli propri e della propria società. L'Assemblea deve garantire la giustizia sportiva e cioè fare in maniera che i risultati conseguiti sul campo siano rispettati anche se a discapito della burocrazia (mai contro il regolamento!). Le decisioni assunte dovranno sempre cercare di ricalcare quanto più possibile le decisioni del mondo del calcio reale cercando di non astrarre troppo il gioco dalla realtà. L'astensione non può essere considerata una forma di giustizia, perché l'assemblea possa emettere una valida sentenza e necessario che tutti gli aventi diritto al voto esprimano il loro parere.*

- 99.** L'Assemblea Generale è il più alto organo giuridico della Lega, è composta da tutti i presidenti di società ed è chiamata ad esprimersi, oltre che per l'elezione del Presidente di Lega, tutte le volte che il regolamento non riesce a fare la necessaria chiarezza. All'assemblea sono conferiti poteri consultivi e legislativi. Le decisioni dell'assemblea diventano immediatamente esecutive e possono prevedere la retroattività. Le riunioni dell'Assemblea Generale sono concertate dal Presidente che deve esporre i motivi della sua convocazione ed attenersi scrupolosamente alle indicazioni che provengono da quest'ultima.
- 100.** L'Assemblea può modificare, aggiungere o cancellare una norma qualsiasi del presente regolamento solo nel caso in cui ci sia l'unanimità dei consensi da parte di tutti i presidenti, un solo voto contrario congela la decisione dell'Assemblea (le astensioni non sono conteggiate come voti contrari).
- 101.** Nel modificare il presente regolamento, l'Assemblea si esprime all'unanimità durante la stagione mentre, nel lasso di tempo che va dalla chiusura del campionato all'asta di inizio anno, si esprime a maggioranza. Nei casi in cui una regola sia fortemente legata alla stagione passata è nuovamente necessaria l'unanimità, ma è possibile cambiare una regola in vista della stagione ancora successiva, dando così la possibilità a tutte le società di cautelarsi.
- 102.** E' compito del Presidente di Lega stabilire sia il termine entro cui i rappresentanti delle squadre possono proporre modifiche al regolamento, sia il termine ultimo entro cui esprimere i propri voti (eventuali voti mancanti saranno considerati come astensioni).

- 103.** I presidenti di società che intendono presentare ricorso contro qualche decisione devono prima obbligatoriamente presentare le proprie lamentele al Presidente di Lega e solo in seconda istanza, se ritengono di non aver ottenuto giustizia, possono rivolgersi all'Assemblea.
- 104.** Nel caso di ricorsi contro l'operato del Presidente di Lega, l'Assemblea, sentite le parti, può esprimersi escludendo dalla votazione il Presidente (è necessaria l'unanimità di tutti gli altri presidenti di società; max una astensione). Se il ricorso è accettato l'Assemblea può sollevare dall'incarico il Presidente di Lega e nominarne un altro oppure rinnovargli la fiducia obbligandolo però a rispettare le decisioni appena deliberate.
- 105.** In caso di mancanza totale di indicazioni dal regolamento e solo ove non sia possibile mantenere inalterato il regolamento o astenersi dal pronunciare sentenza perché sussiste il pericolo di falsare l'esito delle manifestazioni, si ricorrerà a votazione con maggioranza stretta (non è necessaria l'unanimità).
- 106.** Eventuali nuovi affiliati alla Sirs' League, non avranno diritto di voto nelle decisioni regolamentari della Lega durante il loro primo anno, ma solo un ruolo consultivo; questo perché si ritiene necessario una sorta di rodaggio per comprendere le regole, le priorità e lo spirito della Lega.

## Le cariche

### Il Presidente di Lega

- 107.** Il Presidente è eletto all'inizio di ogni stagione fantacalcistica tramite votazione palese o per acclamazione; nel caso due o più candidati ricevano lo stesso numero di voti si procede al sorteggio. Al Presidente di Lega è dato un mandato annuale e resta in carica fino all'elezione successiva (salvo revoca del mandato).
- 108.** Il Presidente ha il compito di garante della regolarità del campionato e quindi a lui le società possono presentare richieste di chiarimento e proteste. E' dovere del Presidente accertare le presunte irregolarità e, ove lo ritiene opportuno, sanzionare con le modalità previste le società ree di comportamenti irregolari.
- 109.** Egli è il notaio della manifestazione, tutti i contratti tra società e calciatori sono vincolati dalla sua ratifica; durante l'asta iniziale e i mercati intermedi ratifica insieme al banditore (o nei casi previsti insieme al vice-Presidente) l'esito delle contrattazioni e l'assegnazione degli calciatori.  
A lui o ad un suo incaricato spetta il compito di effettuare i calcoli per la classifica giornaliera e di stilare la classifica generale.
- 110.** Il Presidente di Lega ha il compito di redigere il regolamento ufficiale e di stilare il calendario ufficiale di inizio stagione.
- 111.** Il Presidente di Lega è incaricato di convocare gli altri presidenti per i mercati di riparazione e per l'Assemblea Generale.
- 112.** A sua discrezione e giudizio sono assegnati gli assist in caso di partita anticipata o posticipata (nei casi in cui l'organo ufficiale non si esprima in merito).
- 113.** Durante l'asta iniziale e quelle intermedie è in suo potere, qualora riscontrasse palesi irregolarità, imporre la ripetizione della contrattazione per un giocatore.

### Il vice-Presidente di Lega

- 114.** Il vice-Presidente è eletto all'inizio di ogni stagione fantacalcistica tramite votazione palese o per acclamazione; nel caso due o più candidati ricevano lo stesso numero di voti si procede al sorteggio. Al vice-Presidente di Lega è dato un mandato annuale e resta in carica fino all'elezione successiva (salvo revoca del mandato).
- 115.** Ha il compito di fare le veci del Presidente di Lega in caso di sua assenza e di gestire il sito in caso di sua indisponibilità.
- 116.** All'asta iniziale e nei mercati intermedi ratifica assieme al Presidente di Lega o al Banditore le operazioni di mercato in cui uno dei due sia coinvolto; durante il resto della stagione ratifica eventuali scambi, cessioni o svincoli che riguardino il Presidente di Lega.

## Il Banditore d'asta

- 117.** E' nominato prima dell'inizio dell'asta tramite votazione palese; al banditore spetta il compito di disciplinare l'asta imponendo le regole e scandendone i tempi; a lui e al Presidente di Lega (al vice-Presidente nei casi previsti) spetta la ratifica riguardo l'esito delle contrattazioni e l'assegnazione dei calciatori.

## Il Tesoriere

- 118.** E' nominato prima dell'inizio dell'asta dal Presidente di Lega, ha il compito di raccogliere le quote d'iscrizione, di custodire il montepremi durante l'arco della stagione e di ridistribuire i compensi in base alle vittorie e ai piazzamenti.

## Sirs' League Awards

*E' un premio speciale che va ai migliori giocatori ruolo per ruolo.*

- 119.** Dopo la penultima giornata ed entro il Mercoledì successivo alla fine del Campionato, ogni squadra della Lega dovrà inviare via mail (in questo modo non si influenzano gli altri presidenti) quelli che a suo dire sono i migliori 3 portieri, i migliori 5 difensori, i 5 centrocampisti, i 5 attaccanti e i 3 peggiori acquisti.
- 120.** A differenza del Reolo d'Oro, un presidente non potrà votare per i propri giocatori, salvo la categoria del "peggiore".
- 121.** Nel conteggio dei voti si attribuiranno, per i ruoli del difensore, centrocampista e attaccante: 5 punti al primo, 4 al secondo, 3 al terzo, 2 al quarto e 1 punto al quinto; per le categorie del portiere e del peggiore acquisto 3 punti al primo, 2 al secondo e 1 al terzo.
- 122.** Questa premiazione servirà inoltre per estrapolare la lista dei giocatori candidati per il Reolo d'Oro: accederanno i calciatori arrivati primi nel loro ruolo e tutti quei calciatori che avranno ricevuto almeno 30 punti.

## Il Reolo d'Oro

*Un tempo denominato Fantapallone d'Oro, è un premio speciale che viene assegnato durante la cerimonia di premiazione delle squadre al miglior giocatore della stagione.*

- 123.** I presidenti delle squadre compongono la giuria, essi devono votare 5 giocatori in ordine crescente: il 1° riceve 5 punti, il 2° 4, il 3° 3, il 4° 2 e il 5° 1.
- 124.** A differenza dei Sirs' League Awards, un presidente potrà votare per i propri giocatori.
- 125.** Qualora due o più calciatori arrivino primi, sarà vincitore chi è stato votato per più volte 1° e a seguire 2°, 3°, etc.; qualora la parità permanga si rivoterà solo sui giocatori in questione.

## Il Test Evacuo

*Il Test Evacuo rappresenta una sorta di rito di iniziazione per ogni aspirante presidente della Sirs' League.*

- 126.** Nasce nel lontano 2001 poiché, scottati dall'incompetenza di Giomundo, si pensò di accertare la preparazione del suo sostituto: Maurizio Pafundi. Consiste sostanzialmente nel domandare al candidato il ruolo e il club d'appartenenza di un calciatore piuttosto sconosciuto. Per la cronaca, l'interessato superò l'esame rispondendo "attaccante Lazio". Da lì in poi, ogni nuovo partecipante della Lega deve sottoporsi al mitico test Evacuo!



## Il Calendario

<b>01/09/2023</b>	<b>Asta Iniziale ed Estrazione Diletta Leotta League</b>	
<b>17/09/2023</b>	<b>1 Fantacampionato</b>	<b>Marcello Tusco Cup</b>
<b>24/09/2023</b>	<b>2 Fantacampionato</b>	
<b>27/09/2023</b>	<b>3 Fantacampionato</b>	
<b>01/10/2023</b>	<b>4 Fantacampionato</b>	
<b>08/10/2023</b>	<b>5 Fantacampionato</b>	
<b>22/10/2023</b>	<b>6 Fantacampionato</b>	<b>Turno 1 Diletta Leotta League</b>
<b>29/10/2023</b>	<b>7 Fantacampionato</b>	<b>Turno 2 Diletta Leotta League</b>
<b>05/11/2023</b>	<b>8 Fantacampionato</b>	<b>Turno 3 Diletta Leotta League</b>
<b>12/11/2023</b>	<b>9 Fantacampionato</b>	<b>Turno 4 Diletta Leotta League</b>
<b>17/11/2023</b>	<b>Primo Mercato di Riparazione</b>	
<b>26/11/2023</b>	<b>10 Fantacampionato</b>	<b>Turno 5 Diletta Leotta League</b>
<b>03/12/2023</b>	<b>11 Fantacampionato</b>	<b>Turno 6 Diletta Leotta League</b>
<b>08-09/12/2023</b>	<b>Cena Sociale degli Auguri</b>	
<b>10/12/2023</b>	<b>12 Fantacampionato</b>	<b>Turno 7 Diletta Leotta League</b>
<b>17/12/2023</b>	<b>13 Fantacampionato</b>	<b>Turno 8 Diletta Leotta League</b>
<b>23/12/2023</b>	<b>14 Fantacampionato</b>	<b>Turno 9 Diletta Leotta League</b>
<b>30/12/2023</b>	<b>15 Fantacampionato</b>	<b>Turno 10 Diletta Leotta League</b>
<b>07/01/2024</b>	<b>16 Fantacampionato</b>	
<b>14/01/2024</b>	<b>17 Fantacampionato</b>	
<b>21/01/2024</b>	<b>18 Fantacampionato</b>	
<b>28/01/2024</b>	<b>19 Fantacampionato</b>	
<b>01-02/02/2024</b>	<b>Secondo Mercato di Riparazione</b>	
<b>04/02/2024</b>	<b>20 Fantacampionato</b>	
<b>11/02/2024</b>	<b>21 Fantacampionato</b>	<b>Andata Semifinale Germano Mosconi Cup</b>
<b>18/02/2024</b>	<b>22 Fantacampionato</b>	<b>Andata Semifinale Diletta Leotta League</b>
<b>25/02/2024</b>	<b>23 Fantacampionato</b>	
<b>03/03/2024</b>	<b>24 Fantacampionato</b>	<b>Ritorno Semifinale Germano Mosconi Cup</b>
<b>10/03/2024</b>	<b>25 Fantacampionato</b>	<b>Ritorno Semifinale Diletta Leotta League</b>
<b>17/03/2024</b>	<b>26 Fantacampionato</b>	
<b>30/03/2024</b>	<b>27 Fantacampionato</b>	
<b>07/04/2024</b>	<b>28 Fantacampionato</b>	
<b>11-12/04/2024</b>	<b>Terzo Mercato di Riparazione (facoltativo via web)</b>	
<b>14/04/2024</b>	<b>29 Fantacampionato</b>	<b>Finale Germano Mosconi Cup</b>
<b>21/04/2024</b>	<b>30 Fantacampionato</b>	<b>Finale Diletta Leotta League</b>
<b>28/04/2024</b>	<b>31 Fantacampionato</b>	
<b>05/05/2024</b>	<b>32 Fantacampionato</b>	
<b>12/05/2024</b>	<b>33 Fantacampionato</b>	
<b>19/05/2024</b>	<b>34 Fantacampionato</b>	
<b>26/05/2024</b>	<b>35 Fantacampionato</b>	<b>Sirs' League Awards</b>
<b>01/06/2024</b>	<b>Cena Sociale di Fine Stagione, Reolo d'Oro e Premiazione</b>	