

REGOLAMENTO UFFICIALE FANTAGOL.NET

1. [NORME GENERALI](#)
2. [ROSA](#)
3. [DRAFT](#)
4. [ASTA INIZIALE](#)
5. [MERCATO LIBERO](#)
6. [FORMAZIONE](#)
7. [QUOTIDIANO](#)
8. [CAMPIONATO](#)
9. [CLASSIFICA](#)
10. [MODALITÀ DI CALCOLO](#)
11. [MODIFICATORI](#)
12. [COPPA](#)
13. [SUPERCOPPA](#)
14. [PENALIZZAZIONI](#)

- **NORME GENERALI**

1. Quota iscrizione - montepremi

La quota di iscrizione di ciascuna squadra è di € 50,00 da versare il giorno del Mercato iniziale della stagione successiva a saldo dei premi.

Il montepremi di € 500,00 sarà così diviso:

- a. € 300,00 al primo classificato del campionato
- b. € 150,00 al secondo classificato del campionato.
- c. € 50,00 al vincitore della Coppa di Lega.

2. Denominazione Sociale

- a. Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo.
- b. Si fa obbligo alle squadre retrocesse cambiare la denominazione sociale.
- c. Non si può scegliere il nome di una società precedentemente retrocessa.
- d. Non si può scegliere il nome di una società italiana.

3. Capitale sociale

Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di 200 milioni, ai quali saranno detratti i costi dei cartellini dei giocatori confermati e aggiunti i soldi rimanenti dalla stagione precedente.

4. Organigramma e lega

1. La Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.
2. Il responsabile dell'Assemblea di Lega è il Presidente di Lega : Timelli Luca.
3. I compiti del Presidente di Lega sono:
 - a. Coordinamento delle operazioni dell'Asta e del DRAFT iniziale;
 - b. Registrazione delle operazioni di Mercato Libero;
 - c. Registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre;
 - d. Composizione del calendario;
 - e. Registrazione settimanale delle formazioni;
 - f. Calcolo dei risultati finali delle partite;

L'Assemblea di Lega ha designato due vice Presidente: Cioli Claudio e Manente Giacomo, i quali in caso di controversie saranno chiamati a votare insieme al presidente, avranno inoltre l'autorità di interpretare le regole e occuparsi degli affari straordinari della Lega, sempre insieme al presidente.

Tutte le decisioni del Comitato Esecutivo saranno insindacabili e non appellabili.

Le modifiche alle regole del gioco sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice.

Nel caso una società si ritiri dal campionato o da un'altra manifestazione ufficiale di Lega, tutte le gare in precedenza disputate non hanno valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria.

5. Reclami

Nel caso un allenatore intenda sporgere reclamo al Presidente di Lega, al fine di contestare l'esito di un incontro e chiedere che esso venga ricalcolato sulla base di supposti errori o irregolarità, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

- a. I reclami dovranno pervenire al Presidente di Lega entro e non oltre il giovedì precedente la giornata di campionato successiva.
- b. Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri di gara.
- c. Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso Q.U., purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.

- **LA ROSA**

La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da un massimo di 32 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.

2. Cessione di un calciatore all'estero o in altra serie

a. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua società di appartenenza a un'altra società di qualsiasi campionato o serie, la squadra che detiene il cartellino del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di milioni pari al 50% del suo cartellino.

c. Nel caso il costo del calciatore sia stato di 1 milione la società proprietaria non riceve nulla in caso venga ceduto.

3. Calciatore squalificato per illecito o doping a. Un calciatore squalificato per illecito sportivo o per doping equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco, la squadra che ne detiene il cartellino non riceverà alcun indennizzo in milioni.

4. Calciatore deceduto

a. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra muoia, la squadra che ne detiene il cartellino recupererà l'intero valore del cartellino.

- **DRAFT**

1. Sarà possibile acquisire un giocatore tramite scelta a prezzo convenuto.

2. L'ordine di scelta è determinato nella seguente modalità :

3. I prezzi stabiliti sono divisi in 3 fasce:

10^a classificata 30 biglietti; 9^a classificata 24 biglietti; 8^a classificata 18 biglietti; 7^a classificata 14 biglietti; 6^a classificata 10 biglietti; 5^a classificata 6 biglietti; 4^a classificata 3 biglietti; 3^a classificata 1 biglietto;

Fascia A (1°, 2° e 3° nel draft)

a. Portiere 6 milioni

b. Difensore 10 milioni

c. Centrocampista 14 milioni

d. Attaccante 18 milioni

Fascia B (4°, 5°, 6° e 7° nel draft)

a. Portiere 5 milioni

b. Difensore 8 milioni

c. Centrocampista 12 milioni

d. Attaccante 16 milioni

Fascia C (8°, 9°, e 10° nel draft)

a. Portiere 4 milioni

b. Difensore 7 milioni

c. Centrocampista 10 milioni

d. Attaccante 14 milioni

4. Si farà un solo giro di scelta dopodiché si proseguirà con la classica asta.

5. Non è possibile prendere nel draft un giocatore appena svincolato dalla stessa società (es. lascio libero Messi che costa 100 e lo riprendo come prima scelta a 18).

- **ASTA INIZIALE**

1. Preliminari

a. Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti gli allenatori.

b. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un rappresentante in sua vece.

d. Se un allenatore non potrà essere presente, né potrà mandare un rappresentante, dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dagli altri allenatori.

2. Svolgimento dell'Asta

L'Asta iniziale, cioè le operazioni di tesseramento dei calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni:

a) Ciascuna squadra deve acquistare i calciatori a un costo totale non superiore al capitale a disposizione.

b) L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 milione, che è l'offerta minima consentita.

c) L'allenatore campione uscente nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta.

Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno l'offerta minima consentita.

L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale ne acquisterà i diritti per la cifra offerta.

d) La pubblicazione di riferimento che elenchi i ruoli dei vari calciatori e allo stesso tempo faccia testo in caso di contestazione è il sito Fantagazzetta <https://www.fantagazzetta.com/>

3. Ingaggi

a) L'ingaggio ed il ruolo di un calciatore non cambiano se viene ceduto ad un'altra squadra.

b) Non è consentito fare tagli o scambi finché tutti i giocatori non abbiano terminato l'asta iniziale completando la rosa.

c) Non è consentito al termine dell'asta tagliare un giocatore e sostituirlo nello stesso momento con una nuova offerta, bisognerà attendere la classica finestra di mercato libero.

- **Mercato libero**

L'offerta sarà fatta tramite messaggio sul gruppo di mercato whatsapp, il primo che inserisce il nome del giocatore ne acquisisce le prestazioni al prezzo corrispondente all'orario di inserimento specificato nella tabella seguente.

Lunedì	mil.	Martedì	mil.	Mercoledì	mil.	Giovedì	mil.	Venerdì	mil.
10:00-11:00	80	10:00- 11:00	48	10:00- 11:00	28	10:00- 11:00	16	10:00- 11:00	8
11:00-12:00	75	11:00-12:00	45	11:00-12:00	26	11:00-12:00	15	11:00-12:00	7
12:00-13:00	70	12:00-13:00	42	12:00-13:00	24	12:00-13:00	14	12:00-13:00	6
13:00-14:00	66	13:00-14:00	39	13:00-14:00	22	13:00-14:00	13	13:00-14:00	5
14:00-15:00	62	14:00-15:00	36	14:00-15:00	20	14:00-15:00	12	14:00-15:00	4
15:00-16:00	58	15:00-16:00	34	15:00-16:00	19	15:00-16:00	11	15:00-16:00	3
16:00-17:00	54	16:00-17:00	32	16:00-17:00	18	16:00-17:00	10	16:00-17:00	2
17:00-18:00	51	17:00-18:00	30	17:00-18:00	17	17:00-18:00	9	17:00-18:00	1

1. I calciatori ceduti da una squadra a un'altra non potranno più tornare in quella di provenienza fino al termine della stagione in corso.
2. Non è possibile in nessun momento effettuare operazioni che impegnino più del capitale disponibile.
3. E' possibile inserire crediti a conguaglio nelle trattative che non modificano il valore contrattuale dei calciatori.
4. E' anche possibile vendere o acquistare calciatori per soli crediti.
5. I trasferimenti non modificano il ruolo dei calciatori coinvolti.
6. Una volta raggiunto un accordo di trasferimento entrambi gli allenatori devono comunicarlo al gruppo whatsapp di mercato pena la nullità dell'accordo.
7. Gli scambi di calciatori durante la stagione sono permessi sino al 31 marzo .

Il Mercato Libero, cioè l'acquisto e lo svincolo di calciatori, è regolato dalle seguenti disposizioni:

Durante la stagione i nuovi arrivati potranno essere acquistati dalla settimana successiva il deposito del contratto. Sono acquistabili tutti i giocatori presenti su Fantagazetta.

a. Per acquistare i calciatori al Mercato Libero si utilizzano i milioni rimasti al termine dell'Asta iniziale.

b. Una squadra può acquistare solamente un calciatore libero da contratto per settimana, Il sito da prendere come riferimento per i depositi dei contratti è <http://www.legaseriea.it/it/seri-a-tim/calcio-mercato>

il sito da prendere come riferimento per i ruoli dei calciatori è <https://www.fantagazetta.com/>

c. L'acquisto di un calciatore si svolge sotto forma di offerta ad asta al ribasso, acquisendo il diritto immediato alle sue prestazioni offrendo il valore della quotazione ad un determinato orario (esempio il lunedì alle 10 il giocatore x può essere acquistato per 80 crediti, il mercoledì alle 9,00 per 28 crediti, mercoledì alle 20,00 17 crediti fino ad arrivare al valore minimo di 1 credito).

In caso di offerta contemporanea(entro un secondo) il calciatore sarà acquistato dall'allenatore con la peggiore fantamedia.

d. In caso di rosa completa prima dell'acquisto deve essere comunicato il taglio di un giocatore.

e. il taglio di un giocatore prevede una penale di un credito ogni 5 punti della quotazione del giocatore tagliato.

Un calciatore tagliato volontariamente non sarà più riacquistabile dalla stessa squadra sino al termine della stagione.

Non è consentito il taglio immediato di un giocatore appena acquistato al Mercato Libero per evitare di doversi privare di uno dei propri, ma esclusivamente quello del calciatore dichiarato con l'offerta sul Mercato Libero

- **LA FORMAZIONE**

1. Moduli

Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti

disposizioni: 3-5-2; 3-4-3; 4-3-3; 4-4-2; 4-5-1; 5-3-2; 5-4-1

2. Comunicazione della formazione

a. Prima dell'orario di inizio della prima gara gli allenatori hanno l'obbligo di inviare tramite il sito la formazione.

b. Nel caso di impossibilità ad inserire la formazione sul sito si dovrà inviare tramite whatsapp nel gruppo.

c. Non saranno accettate comunicazioni vocali.

d. Prima dell'inizio di una gara che preveda supplementari e rigori, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la lista dei rigoristi, nel caso di mancata comunicazione tireranno i rigori in ordine di inserimento, dal portiere all'ultimo attaccante.

e. La formazione può essere modificata fino al fischio d'inizio della prima gara della giornata calcistica.

3 Mancata comunicazione della formazione

a. Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida quella della settimana precedente.

b. Se alla prima giornata un allenatore non comunica la formazione, si assegnerà un Totale-Squadra di 60.

c. Nel caso che un allenatore ometta di comunicare la formazione per 4 giornate consecutive, la società verrà punita con la penalizzazione di due (2) punti in classifica.

d. Tale penalizzazione può essere comminata più volte nel corso del campionato.

4. Errori nella comunicazione della formazione

a. Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Presidente di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:

Se un fantallenatore schiera due volte in formazione lo stesso giocatore, questo sarà considerato una volta sola e al posto dei titolari mancanti subentreranno le riserve del reparto, secondo l'ordine di priorità.

Se lo stesso giocatore compare in formazione sia tra i titolari che tra le riserve, questi verrà considerato titolare ed escluso dalla panchina.

Se una squadra schiera meno di 11 titolari ma la scelta sulla riserva da 'promuovere' (e quindi influente sul modulo) può ricadere su più reparti, verrà preferita quella che ha ottenuto il peggior TotaleCalciatore.

Il Presidente terrà in conto la formazione e non il modulo inserito. (es. se un allenatore specifica 3-5-2, nel caso sbagliasse scrivendo un difensore già scritto nella posizione di centrocampista il sostituto sarebbe un difensore ed il modulo considerato un 4-4-2)

5. Riserve e sostituzioni

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

a. Ogni squadra deve schierare in panchina 10 calciatori di riserva:

1 portiere, 3 difensori, 3 centrocampisti e 3 attaccanti.

b. I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.

c. Una squadra non può effettuare più di tre sostituzioni per gara.

d. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. (escluso il portiere).

e. I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo.

f. I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.

2. Nel caso che anche il primo calciatore di riserva non fosse sceso in campo o fosse stato giudicato s.v. o n.g. si prenderà in considerazione la seconda riserva di quel ruolo, altrimenti il calciatore assente verrà sostituito dalla riserva d'ufficio, equivalente a 4.

3. La riserva d'ufficio

a. La riserva d'ufficio per un calciatore di movimento vale 4 (quattro) punti.

b. La regola della riserva d'ufficio viene applicata, a un solo calciatore per squadra. Se una squadra è priva di due o più titolari o riserve, quei calciatori oltre il primo 'calciatore assente' non verranno sostituiti. La squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

4. Riserva d'ufficio portiere

Nel caso una squadra sia impossibilitata a schierare il portiere, verrà assegnato, come riserva d'ufficio, un 3 (tre) solo nel caso che il portiere avversario abbia preso dal 4 in su.

N.B. Il voto del portiere d'ufficio dovrà comunque essere obbligatoriamente almeno 1 punto più basso del portiere avversario.

5. In caso di due o più calciatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione dell'estremo difensore è prioritaria e obbligatoria.

6. Nel caso in cui in una squadra quattro calciatori non vengano giudicati o non giochino, sarà il fantallenatore a decidere le tre riserve (generalmente quelle con il miglior Totale-Calciatore, ma non è detto se si utilizzano i Modificatori) che entreranno in campo. Tutto ciò fermo restando che il portiere deve per forza essere sostituito dal portiere di riserva e i calciatori di movimento devono essere sostituiti rispettando le disposizioni relative alle riserve. Naturalmente, il quarto calciatore assente non verrà sostituito (neanche dalla riserva d'ufficio) e la squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

7. Se per una qualunque ragione una squadra è impossibilitata a schierare una panchina completa, è data facoltà all'allenatore di schierare una panchina parziale o, addirittura, di non schierarla.

- **QUOTIDIANO UFFICIALE**

1. I quotidiani ufficiali sono:

a. Gazzetta dello Sport (giornale di riferimento)

b. Corriere dello Sport

2. I calcoli verranno fatti prendendo la media del voto dei due giornali. Per quanto riguarda i tabellini delle partite - ovvero marcatori, ammonizioni, espulsioni ed assist – si considera come giornale di riferimento la Gazzetta dello Sport.

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

a. In caso di mancanza di uno dei due quotidiani i calcoli saranno fatti esclusivamente con il quotidiano pubblicato.

- **IL CAMPIONATO**

1. Il Campionato si svolge con un girone unico di 10 squadre.

2. Il campionato è disputato con doppie gare di andata e ritorno, a seconda di quanto deliberato dall'Assemblea Generale di Lega.

3. La squadra prima classificata è proclamata vincente del Campionato ed acquisisce il titolo di Campione di Lega.

4. Le squadre classificate al nono e decimo posto retrocedono in Serie B e perdono il titolo sportivo. Unica eccezione è se una delle ultime due squadre risulti vincitrice della coppa di lega, in questo caso retrocederà soltanto una squadra.

- **LA CLASSIFICA**

1. La classifica è stabilita per punteggio, con 3 punti per la gara vinta, 1 punto per la gara pareggiata e 0 punti per la gara perduta.

2. La squadra prima classificata è proclamata vincitrice del Campionato. Al termine del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, si procede alla determinazione della classifica in base alle seguenti disposizioni:

- della Media-Totale Squadra, al netto dei modificatori;

- a parità di Media verranno considerati i punti conseguiti negli incontri diretti;

- a parità di punti, verrà considerata la differenza fra reti segnate e subite nei suddetti incontri diretti;

- **MODALITÀ DI CALCOLO**

1. Calcolo del Totale-Calciatore

a. Il Totale-Calciatore è dato dalla somma algebrica della media dei Voti di Gazzetta e Corriere e dei Punti-azione. + 3 punti per ogni gol realizzato su azione o calcio di rigore; + 3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere); +1 per ogni assist servito; - 2 punti per ogni autogol; - 3 punti per un rigore sbagliato; - 1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere) -0,5 punto per un'ammonizione; -1 punto per un'espulsione.

b. La dizione 'rigore parato' è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori della porta viene contato soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.

2. Casi Particolari

In caso di partita rinviata si attenderà il recupero.

a. Portiere senza voto: gli verrà assegnato d'ufficio un 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito.

b. Portiere senza voto + punti azione: nel caso che un portiere abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, a cui saranno ovviamente sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati.

c. Calciatore senza voto: il calciatore verrà considerato assente e dovrà essere sostituito da un calciatore del suo stesso ruolo.

d. Espulso senza voto verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 5 (-1) per l'espulsione.

e. Marcatore senza voto verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura.

f. Autogol senza voto verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente sottrarre 2 punti per l'autogol.

g. Rigore calciato senza voto verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno aggiungere o sottrarre 3 punti.

3. Fattore Campo

Per simulare il vantaggio di giocare in casa vengono assegnati 2 (due) punti, come Fattore Campo

4. Confronto dei Totali-Squadra

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Totali-Squadra delle due squadre

Meno di 66 punti = 0 gol

- Da 66 a 71,999 punti = 1 gol

- Da 72 a 76,999 punti = 2 gol

- Da 77 a 80,999 punti = 3 gol

- Da 81 a 84,999 punti = 4 gol

- Da 85 a 88,999 punti = 5 gol

- Da 89 a 92,999 punti = 6 gol

E così via (ogni 4 punti un gol)

- i. Se una squadra totalizza meno di 66 punti (cioè fino a 65,999) non si assegna alcun gol;
- ii. Se una squadra totalizza meno di 59 punti, la squadra avversaria ottiene un gol omaggio, a patto che abbia raggiunto quota 59 e abbia staccato l'avversaria di almeno 3 punti
- iii. Se una squadra totalizza tutte sufficienza nei voti ottiene un gol omaggio.
- iv. Se nello stesso range di punteggio una squadra totalizza quattro punti più dell'avversario ottiene un gol bonus.
- v. Nel caso una squadra ottenga dieci punti più dell'avversario riceve un gol omaggio

• **MODIFICATORI**

a) Calcolo del Modificatore modulo:

4 – 4 – 2 non da nulla

3 – 4 – 3 da +1,5 all'avversario

4 – 3 – 3 da +1 all'avversario

3 – 5 – 2 da + 0,5 all'avversario

4 – 5 – 1 toglie 0,5 all'avversario

5 – 3 – 2 toglie 0,5 all'avversario

5 – 4 – 1 toglie 1 all'avversario

b) Calcolo del Modificatore del Portiere

Il Modificatore del Portiere si attribuisce a tutti i portieri con voto superiore al 6, a patto che non abbiano parato rigori o fornito assist.

Voto 6,5-6,999 = +0,5 - Voto 7-7,499 = +1 - Voto 7,5-7,999 = +1,5 - Voto 8 o superiore = +2

c) Calcolo del Modificatore della Difesa

E' dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata

sulla base del solo Voto in pagella.

meno di 5 +4; 5,00-5,24 +3; 5,25-5,49 +2; 5,50-5,74 +1; 5,75-5,99 0; 6,00- 6,24 -1; 6,25-6,49 -2;
6,50-6,74 -3; 6,75-6,99 -4; 7,00 o più -5

Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto.

La tabella di si applica al caso di una difesa a 4. Se si schiera una difesa a 3, il Modificatore ottenuto viene peggiorato di un punto se si schierano più di 4 difensori, il Modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto.

d) Calcolo del Modificatore del Centrocampo

Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i totali centrocampo delle due squadre.

In caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due squadre, verranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti voti d'ufficio (5) quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti avversari.

meno di 1 +0; 1-1,99 +0,5 -0,5; 2-2,99 +1 -1; 3-3,99 +1,5 -1,5; 4-4,99 +2 -2; 5-5,99 +2,5 -2,5;
6-6,99 +3 -3; 7-7,99 +3,5 -3,5; 8 o più +4 -4

e) Calcolo del Modificatore dell'Attacco.

Il Modificatore di Attacco si attribuisce a tutti quegli attaccanti che non segnano o forniscono assist ma prendono un voto superiore a 6. Voto 6,5 - 6,999 = +0,5; Voto 7 - 7,499 = +1; Voto 7,5 - 7,999 = +1,5; Voto 8 o superiore = +2

- **La Coppa**

La Coppa di Lega è un torneo diviso in due fasi.

a. La prima fase ha una durata di 4 giornate che saranno la 19°, la 20°, la 21° e la 22°, in cui verranno calcolati i totali squadra puri. Le prime otto classificate accederanno alla seconda fase.

b. La seconda fase sarà ad eliminazione diretta con scontri di sola andata in campo neutro così composti:

Quarti di finale (23° giornata di campionato)

A – Squadra 1° - Squadra 8°

B – Squadra 4° - Squadra 5°

C – Squadra 3° - Squadra 6°

D – Squadra 2° - Squadra 7°

Semifinale (24° giornata di campionato)

1 Vincente A – Vincente B

2 Vincente C – Vincente D

Finale (25° giornata di campionato) Vincente 1 – Vincente 2

2. In caso di parità, al termine dei 90 minuti regolamentari dalla seconda fase in poi, si tireranno i rigori.

3. La lista dei rigoristi deve essere comunicata nel forum nel momento in cui si schiera la formazione.

4. In caso di mancata comunicazione dei rigoristi verranno presi in considerazione i tiratori in ordine di voto dal più basso al più alto.

5. In caso di ulteriore parità vincerà chi ha il totale squadra più alto.

6. Qualora una squadra non comunichi la formazione per la prima partita di andata dei Quarti di Finale entro la scadenza prevista dal regolamento, essa subirà la sconfitta a tavolino con il punteggio di 0-2.

c. La squadra che si aggiudicherà il trofeo otterrà l'automatica salvezza in campionato.

- **SUPERCOPPA**

1. La finale della Supercoppa si terrà la prima giornata di campionato tra le squadre vincitrici di coppa e campionato della stagione precedente.

2. Le modalità della partita sono le stesse di una finale di coppa.

3. Nel caso la stessa squadra detenga sia il titolo di campione del campionato che quello della coppa di lega, affronterà l'altra finalista della coppa di lega.

4. La squadra vincitrice della Supercoppa (oltre al trofeo in bacheca) riceverà 3 fantamilioni come premio.

- **PENALIZZAZIONI**

Le società che al 31 marzo, data della fine del mercato, detratti gli stipendi annuali avranno un saldo capitale in negativo subiranno una penalizzazione immediata di 3 punti in classifica.

Le società che alla fine della stagione chiuderanno in negativo il proprio saldo capitale, subiranno una penalizzazione di 5 punti sulla classifica finale e di 5 punti sul prossimo campionato.