

REGOLAMENTO FANTACALCIO Quelli de Sempre

CAPITOLO PRIMO

REGOLA 1: OGGETTO DEL GIOCO

1. Oggetto del gioco è una simulazione del gioco del calcio attraverso la formazione di fantasquadre, formate dai veri calciatori delle squadre del campionato di calcio serie A, che si affrontano tra loro, nel rispetto del presente regolamento.

REGOLA 2: MODALITA DEL GIOCO

1. Il gioco è basato sulle reali prestazioni dei calciatori del campionato italiano di serie A.
2. Il gioco si articola nelle seguenti fasi:
 - a. Formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta **29** calciatori più i portieri scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato di serie A.
 - b. Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di **11** calciatori (titolari), **14** riserve, scelti tra i calciatori della rosa, per disputare le partite previste dal calendario di Lega.

CAPITOLO SECONDO

REGOLA 3: LA LEGA

1. La FantaLega è composta da **8** società.
2. Ciascuna Lega è governata dall'assemblea di Lega, formata da tutti gli allenatori.
3. L'assemblea di Lega deve designare tanti responsabili, ma il responsabile effettivamente necessario è uno solo: il Presidente di Lega.

4. I compiti del P. di L.
 - a. Coordinamento delle operazioni dell'asta iniziale;
 - b. Registrazione delle operazioni di mercato;
 - c. Composizione del calendario;
 - d. Registrazione settimanale delle formazioni;
 - e. Calcolo dei risultati finali delle partite;
 - f. Composizione delle classifiche.
5. Le modifiche alle regole sono stabilite dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice.
6. Le riunioni ufficiali sono:
 - a. Assemblea di Lega pre-Campionato e Asta iniziale;
 - b. Mercato di riparazione;
 - c. Premiazione.
7. Le società hanno l'obbligo di portare a termine il campionato, le manifestazioni alle quali si iscrivono (coppe) e rispettare le scadenze.
8. Nel caso una società si ritiri dal Campionato a da un'altra manifestazione ufficiale di Lega, tutte le gare disputate da codesta società non hanno più valore ai fini della classifica, che viene formata senza tener conto dei risultati delle gare della società rinunciataria, inoltre dovrà assolvere anche a tutti i compiti di iscrizione al gioco (pagamento di iscrizione, rate e quant'altro).
9. Nel caso un allenatore intenda sporgere reclamo al P. di L. al fine di contestare l'esito di un incontro, applicazione del regolamento, ecc, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:
 - a. I reclami dovranno pervenire entro e non oltre il **martedì-venerdì** precedenti alla giornata di campionato (turno infrasettimanale compreso).
 - b. Non verranno presi in considerazione errori tecnici commessi da arbitri, guardialinee o altri ufficiali di gara.
 - c. Potranno essere accolti invece ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso **Q.U.** (o, eventualmente, dal quotidiano di riserva, sito internet), purché proposti entro i limiti di tempo di cui sopra.

CAPITOLO TERZO

REGOLA 4: LE SOCIETA'

1. Denominazione sociale
 - a. Il nome di ciascuna società calcistica, nome di fantasia o di una vera società italiana o straniera.
 - b. Capitale sociale. Ciascuna società dispone per l'asta iniziale di un capitale sociale di **500** crediti, che dovrà spendere per acquistare i calciatori. Più eventuali bonus legati a conferme in base alla regola 14. A questi saranno aggiunti, dopo l'asta, altri **50** crediti che serviranno per il Mercato di riparazione. Più eventuali bonus legati a cessioni nel mercato di riparazione (si prende la metà per ogni cessione, approssimando per difetto).

REGOLA 5: LA ROSA

1. La rosa deve essere composta da 29 giocatori così suddivisi:
 - a. 4 portieri
 - b. 9 difensori
 - c. 9 centrocampisti
 - d. 7 attaccanti
2. **Calciatore squalificato per illecito o doping.**

In questo caso non è previsto nessun indennizzo, o quant'altro.

REGOLA 6: L'ASTA INIZIALE

1. Le rose saranno formate tramite un'asta a offerta libera. L'asta si terrà dopo la chiusura ufficiale del Calcio Mercato.
2. **Preliminari**
 - a. Alle operazioni d'Asta devono essere presenti tutti gli allenatori della Lega (fisicamente o tramite connessione telefonica o videotelefonica).
 - b. In caso di indisponibilità di un allenatore, questi può nominare un suo vice. Tale persona non potrà essere un altro allenatore ma uno estraneo alla lega.

c. Se persiste l'indisponibilità, l'allenatore dovrà operare le sue scelte solamente tra i calciatori rimasti dopo gli acquisti effettuati dagli altri allenatori delle altre squadre.

d. È compito del Presidente di Lega stabilire la data dell'asta iniziale, previa consultazione con gli altri allenatori.

3. Svolgimento dell'asta

a. L'asta iniziale, cioè le operazioni di tesseramento dei calciatori, avviene per chiamata tramite consultazione della lista di fantagazzetta dove sono presenti tutti i calciatori del campionato di serie A 2017-2018, prima i PORTIERI poi i DIFENSORI, CENTROCAMPISTI ed infine gli ATTACCANTI. I ruoli dei calciatori sono definiti da tale lista.

b. L'assemblea Generale stabilisce l'ordine con il quale gli allenatori nomineranno l'ordine di chiamata (se previsto).

c. L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.

REGOLA 7: MERCATO DI RIPARAZIONE

1. Il Mercato di Riparazione si svolge dopo la chiusura ufficiale del Calcio Mercato di Riparazione.
2. Per acquistare i calciatori al **Mercato di Riparazione** si utilizzano i crediti rimasti al termine dell'asta iniziale (oltre ai **50** crediti di integrazione) più tanti crediti quante sono le cessioni, considerando che per ogni cessione si riceve indietro la metà di quello speso nell'asta iniziale, approssimando per difetto.
3. È possibile acquistare soltanto calciatori "**liberi da contratto**", cioè calciatori non tesserati da altre squadre della Lega.
4. Un calciatore svincolato, cioè tagliato dalla rosa di una squadra per far posto a un nuovo acquisto, diventa libero e può quindi essere acquistato, a partire dallo stesso mercato, da qualunque altra società, ma in nessun caso essere riacquistato nel corso della stagione dalla squadra per cui era tesserato in precedenza.
5. I calciatori acquistati al **Mercato di Riparazione** possono essere schierati in squadra a partire dalla prima giornata di campionato disponibile.

CAPITOLO QUARTO

REGOLA 8: : LA GARA

1. La gara viene disputata tra due squadre di **11** calciatori, scelti dall'allenatore tra quelli della rosa.

REGOLA 9: LA FORMAZIONE

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

- a. 11 titolari secondo i seguenti moduli (tra parentesi bonus/malus):

- i. 4-4-2 (+/- 0)
- ii. 5-4-1 (+1.5)
- iii. 4-5-1 (+1)
- iv. 5-3-2 (+0.5)
- v. 3-5-2 (+0.5 all'avversario)
- vi. 4-3-3 (+1 all'avversario)
- vii. 3-4-3 (+1.5 all'avversario)

- b. Il fantallenatore deve inserire la formazione costituita da **11** titolari e **14** panchinari.
- c. La panchina é composta da 14 giocatori senza distinzione di ruolo. Sono possibili 3 sostituzioni, ma un giocatore schierato squalificato non è sostituibile. A questo punto se un titolare non gioca o verrà giudicato **S.V.** o **N.G.** si procederà alla sua sostituzione.
- d. Prima dell'inizio della gara, entro la scadenza prefissata, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione su sito Internet **fantacalcisti.it/quellidesempre**. Ove si dovessero verificare problemi nell'inserimento della formazione bisogna comunicarla, sempre entro la scadenza, con altri mezzi disponibili, in ordine tagboard del sito, email, sms o telefono al presidente o a chi ne fa le veci.
- e. Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione nei tempi previsti dal regolamento, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione comunicata la settimana

precedente, se tale omissione riguarda la 1° giornata si assegnerà un punteggio di 0 (Totale Squadra). Nel caso in cui nella formazione della giornata precedente (o dell'ultima consegnata) é presente uno o piú giocatori squalificati, essi non saranno sostituiti, ma si giocherà con meno giocatori.

REGOLA 10: SOSPENSIONE/RINVIO PARTITE

1. In caso di sospensione/rinvio partite:
 - a. Si aspetta massimo un mese per tutte le partite sospese/rinviate aggiornando i risultati e la classifica a valle dell'ultimo recupero.
 - b. Qualora un giocatore risultasse squalificato nell'eventuale recupero potrà essere comunque sostituito anche se già sono state fatte 3 sostituzioni.
 - c. Dopo un mese, se la/le partita/partite non sono ancora state recuperate si applica il 6 politico a tutti i giocatori di tali squadre.

REGOLA 11: SOSPENSIONE/RINVIO PARTITE

1. In caso di sospensione/rinvio partite, si aspetta massimo un mese per tutte le partite sospese/rinviate aggiornando i risultati e la classifica a valle dell'ultimo recupero. Qualora un giocatore risultasse squalificato nell'eventuale recupero potrà essere comunque sostituito anche se già sono state fatte 3 sostituzioni. Dopo un mese, se la/le partita/partite non sono ancora state recuperate si applica il 6 politico a tutti i giocatori di tali squadre.

REGOLA 12: MODALITA DI CALCOLO

1. **Punti-Azione:** Il calcolo del **Totale-Calciatore** è dato dalla somma algebrica del voto (assegnatoci dal Q.U.) e dei seguenti bonus/malus:
 - a. +3 punti per ogni gol realizzato da un attaccante
 - b. +3.5 punti per ogni gol realizzato da un centrocampista
 - c. +4 punti per ogni gol realizzato da un difensore

- d. +10 punti per ogni gol realizzato da un attaccante
- e. +2 punti per ogni rigore segnato.
- f. -3 punti per un rigore sbagliato
- g. +3 punti per ogni rigore parato dal portiere (o da chi ne fa le veci)
- h. -2 punti per ogni autorete
- i. +1 punto per ogni assist servito (vengono considerati anche gli assist da fermo, cioè da calcio piazzato)
- j. -1 punto per ogni gol subito dal portiere (o da chi ne fa le veci)
- k. -1 punto per ogni espulsione
- l. -0.5 punti per ogni ammonizione
- m. +1 se il portiere non subisce gol
- n. +1.5 di fattore campo per chi gioca in casa

2. **Casi particolari.** Durante il corso del campionato si possono verificare dei casi particolari. I casi non previsti verranno regolamentati in base all'Assemblea di Lega. Di seguito quelli previsti:

- a. **Portiere senza voto.** Nel caso che un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato s.v.(senza voto) o n.g. (non giudicabile), gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 (la regola diventa effettiva quando il voto non è stato assegnato dal quotidiano ufficiale). Al voto andranno ovviamente aggiunti o sottratti tutti i **bonus/malus** relativi al portiere al punto 1. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere.
- b. **Calciatore senza voto.** Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g., esso verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo presente tra quelli in panchina. Se le sostituzioni sono terminate non potrà essere sostituito.
- c. **Rigore sbagliato.** Nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul palo e poi ritornato in campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore che lo ha battuto ha ripreso la

respinta e segnato. Al calciatore verranno assegnati malus/bonus come al punto 1.

- d. **Espulso senza voto.** Nel caso un calciatore venga espulso prima di poter essere giudicato, cioè termini la gara senza voto, verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un **4** come punteggio (la regola diventa effettiva quando il quotidiano ufficiale non giudica l'episodio).
- e. **Ammonito senza voto.** Nel caso un calciatore venga ammonito prima di poter essere giudicato, cioè termini la gara senza voto, non verrà comunque considerato giocatore titolare e subentrerà la riserva in quel ruolo.
- f. **Marcatore senza voto.** Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un (**6**) come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere il bonus per la marcatura come al punto 1.
- g. **Autogol senza voto.** Nel caso un calciatore sia responsabile di un autogol ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un **6** come Voto, al quale si dovranno ovviamente sottrarre il malus per l'autogol come al punto 1.
- h. **Sostituzione del portiere con calciatore di movimento.** Nel caso che il portiere venga espulso e sostituito da un calciatore di movimento, questi, diventando portiere, ne assumerà il ruolo e gli verrà assegnato regolarmente bonus/malus come al punto 1.
- i. **Rigore calciato senza voto.** Nel caso un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o lo sbagli), ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un **6** come Voto, al quale si dovranno ovviamente aggiungere i bonus/malus come al punto 1.

3. **Risultati.** Il Totale-Squadra di ciascuna squadra è dato dalla somma dei singoli Totali-Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara. Per determinare il **Risultato Finale** della gara vengono confrontati i Totali-Squadra delle due squadre in base alla seguente **Tabella di Conversione**:

- $66 - 71.5 = 1$ gol

- $72 - 77.5 = 2$ gol
- $78 - 83.5 = 3$ gol e così via (ogni 6 punti 1 gol)

Inoltre, ai risultati precedenti saranno applicate le seguenti regole nell'intorno dello stesso range di punti per ridurre il fattore *indice di culo*:

- $60 - 65 \rightarrow$ risultato = 0-1
- $60.5 - 65.5 \rightarrow$ risultato = 0-1
- $64.5 - 65.5 \rightarrow$ risultato = 0-0
- $65 - 65.5 \rightarrow$ risultato = 0-0
- $65 - 66 \rightarrow$ risultato = 1-1
- $65.5 - 66 \rightarrow$ risultato = 1-1
- $65.5 - 66.5 \rightarrow$ risultato = 1-1
- $65.5 - 67 \rightarrow$ risultato = 0-1
- $66 - 71 \rightarrow$ risultato = 1-2
- $66.5 - 71.5 \rightarrow$ risultato = 1-2
- $70.5 - 71.5 \rightarrow$ risultato = 1-1
- $71 - 72 \rightarrow$ risultato = 2-2
- $71.5 - 72 \rightarrow$ risultato = 2-2
- $71.5 - 72.5 \rightarrow$ risultato = 2-2
- $71.5 - 73 \rightarrow$ risultato = 1-2
- $72 - 77 \rightarrow$ risultato = 2-3
- $77 - 77.5 \rightarrow$ risultato = 2-2
- $77 - 78 \rightarrow$ risultato = 3-3
- $77 - 78.5 \rightarrow$ risultato = 2-3
- $77.5 - 78 \rightarrow$ risultato = 3-3
- $77.5 - 78.5 \rightarrow$ risultato = 3-3
- $77.5 - 79 \rightarrow$ risultato = 2-3
- $78 - 83 \rightarrow$ risultato = 3-4
- $78.5 - 83.5 \rightarrow$ risultato = 3-4
- $79 - 83.5 \rightarrow$ risultato = 3-3
- $83 - 84 \rightarrow$ risultato = 4-4
- $83 - 84.5 \rightarrow$ risultato = 3-4
- $83.5 - 84 \rightarrow$ risultato = 4-4
- $83.5 - 84.5 \rightarrow$ risultato = 4-4
- $83.5 - 85 \rightarrow$ risultato = 3-4

...

CAPITOLO QUINTO

REGOLA 13: IL CAMPIONATO-CALENDARIO-CLASSIFICA

1. Il campionato si svolge con gironi di andata e ritorno di 8 squadre, a seconda di quanto deliberato dall'Assemblea Generale di Lega.
2. La Lega provvederà alla formazione del Calendario degli incontri di Campionato, la cui durata è di 28 giornate a partire dalla terza giornata del campionato di Serie A 2017-2018.
3. La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per il pareggio e zero per la sconfitta.
4. Settimanalmente verrà aggiornata la classifica.
5. In caso di arrivo a pari punti si seguirà l'ordine così indicato:
 - a. punti fatti
 - b. gol fatti
 - c. differenza reti
 - d. scontri diretti
 - e. ranking FIFA (dato dalla classifica dell'anno precedente)
 - f. Sorteggio

CAPITOLO SESTO

REGOLA 14: CONFERMA GIOCATORI DALL'ANNO PRECEDENTE

1. Si potranno confermare un massimo di 2 giocatori per l'anno successivo, 1 o 2 dalla conferma delle scommesse (quelli pagati massimo 5) e 1 o 0 dalla conferma sulla Recompera.
2. **Conferma scommesse.** Si potranno confermare fino a un massimo di 2 giocatori per l'anno successivo:
 - a. Un giocatore pagato da 1 a 5 compreso
 - b. Un giocatore UNDER 21 pagato da 1 a 5 compreso, ma il giocatore dovrà avere massimo 21 anni alla data di acquisto.

3. **Conferma Clausola Recompra.** In sede di Fantamercato (solo a settembre e prima dell'inizio della prima giornata di Campionato), si può applicare la clausola di Recompra su un giocatore pagato più di 5 fantamilioni, che si può ricomprare l'anno successivo al doppio del prezzo.
4. Il totale dei giocatori da confermare tra **Conferma scommesse e Conferma Clausola Recompra** deve essere al massimo di 2.
5. **Diritto di prelazione.** Entro la fine del fantacalcio precedente, Si devono comunicare i nomi dei giocatori che si vogliono confermare l'anno successivo (come per i punti sopra), in maniera da avere una prelazione sul giocatore. Tale prelazione diventerà diritto di acquisto nel momento in cui inizia l'asta del fantacalcio. Nel caso in cui il calciatore, del quale si ha il diritto di prelazione, venga venduto ad una società di un campionato diverso dalla serie A italiana, si ricevono tanti fantamilioni quanti sono quelli acquisiti dalla società reale che ha venduto il giocatore (per esempio il calciatore Marquinhos viene ceduto nel mercato estivo al PSG per 35 milioni. In questo caso, chi aveva il diritto di prelazione su tale calciatore, riceverà un bonus di 35 fantamilioni), che si andranno ad aggiungere ai 500 iniziali e si dovrà scegliere un altro calciatore come per i punti 9.1 e 9.2. Nel caso in cui il calciatore, del quale si ha il diritto di prelazione, venga venduto ad un'altra società del campionato di serie A italiana e non si vuole applicare il diritto di prelazione, si ricevono la metà dei fantamilioni di quelli acquisiti dalla società reale che ha venduto il giocatore (per esempio il calciatore Bonaventura viene ceduto dall'Atalanta al Milan per 10 milioni, ma al Milan potrebbe avere minore possibilità di giocare, per cui si decide di non confermarlo. In questo caso, chi aveva il diritto di prelazione su tale calciatore, riceverà un bonus di 5 fantamilioni. Tale regola vale anche se la società che cede il giocatore scende in Serie B), che si andranno ad aggiungere ai 500 iniziali e dovrà scegliere un altro calciatore come per i punti 9.1 e 9.2. Nel caso non si vuole usufruire del diritto di prelazione, si dovrà scegliere un altro calciatore come per i punti 9.1 e 9.2, senza ricevere nessun fantamilione.
6. Non sarà possibile confermare i giocatori per più di 1 anno.

7. Chi ha fatto più punti totali può confermare un ulteriore giocatore pagato massimo 5 fantamilioni (U21 o O21).

CAPITOLO SETTIMO

REGOLA 15: COPPE

1. Coppa Italia.

- a. Le partite di Coppa Italia si giocheranno dopo il primo girone di ritorno, in modo tale da sfruttare il mercato di riparazione in campionato.
- b. 2 gironi da 4 squadre suddivisi in base alla attuale classifica di campionato al termine del primo girone di ritorno (girone A = 1/8/4/6; girone B = 2/7/3/5)
- c. 3 partite a girone senza bonus *fattore casa*.
- d. In caso di arrivo a pari punti si seguirà l'ordine così indicato:
 - i. scontri diretti
 - ii. punti fatti
 - iii. differenza reti
 - iv. classifica campionato corrente
 - v. sorteggio
- e. Le prime 2 di ogni girone accedono in semifinale (1A Vs 2B e 2° Vs 1B). Le semifinali saranno articolate su 2 partite: andata/ritorno. Torna il bonus *fattore casa*.
- f. Per l'accesso in finale valgono le regole UEFA (gol fuori casa vale doppio). In ogni caso nel consegnare la formazione della semifinale di ritorno, il fantallenatore dovrà indicare 1 difensore, 1 centrocampista e 1 attaccante, che disputeranno gli eventuali tempi supplementari (vicino al nome si scriverà la lettera s) e vicino a tutti i giocatori l'ordine degli eventuali rigori (vicino al nome si scriverà il numero). Nel caso in cui uno o più giocatori da supplementari non giocheranno si sostituiranno con la relativa riserva in panchina. Ai supplementari (dove si sommeranno i voti (compresi di

bonus/malus) dei 3 giocatori schierati) i gol seguiranno in questo modo:

i. $18 - 23.5 = 1$ gol

ii. $24 - 29.5 = 2$ gol e così via (ogni 6 punti 1 gol)

In questo caso non vale la regola dell'intorno applicabile solo alle singole partite di campionato.

- g. Il rigore è segnato se il giocatore avrà un voto pari a 6 e non saranno considerati eventuali bonus/malus.
- h. La finale sarà a partita unica. Non vale il bonus *fattore casa*. Nel consegnare la formazione il fantallenatore seguirà le stesse regole descritte ai punti 5 e 6 per i giocatori da supplementari e da rigori.

2. Supercoppa Italiana

- a. Partita unica, che si disputa in parallelo alla prima giornata di campionato tra il vincitore del campionato e quello della coppa dell'anno precedente al corrente. Non vale il bonus *fattore casa*. In caso di pareggio valgono i punti totali fatti in quella giornata. Nel consegnare la formazione si seguiranno le regole di COPPA ai punti 5 e 6.

3. Supercoppa Europea:

- a. Partita unica, che si disputa in parallelo alla giornata di campionato precedente il giorno di Natale tra il vincitore della Champions League e quello di Europa League dell'anno precedente al corrente. Non vale il bonus *fattore casa*. In caso di pareggio valgono i punti totali fatti in quella giornata. Nel consegnare la formazione si seguiranno le regole di COPPA ai punti 5 e 6.

4. Champions League:

- a. Le partite di Champions League si giocheranno in parallelo alle giornate di campionato.
- b. Partecipano alla Champions League le prime 4 squadre classificate nel precedente campionato.
- c. Durante i gironi non ci sono gli scontri diretti, ma valgono i punteggi totalizzati durante le partite di campionato (vedi punto 1) senza bonus *fattore casa*.

- d. Le prime due squadre aventi più punti passano direttamente alla finale. Le ultime due retrocederanno in Europa League. In caso di arrivo a pari punti totali fatti si seguirà l'ordine così indicato:
 - i. classifica campionato corrente
 - ii. ranking FIFA (dato dalla classifica dell'anno precedente)
- e. La finale si gioca a partita unica, che si disputa in parallelo all'ultima giornata di campionato tra i primi due qualificati del gruppo. Non vale il bonus *fattore casa*. In caso di pareggio valgono i punti totali fatti in quella giornata. Nel consegnare la formazione si seguiranno le regole di COPPA Italia ai punti 5 e 6.

5. Europa League:

- a. Le partite di Europa League si giocheranno in parallelo alle giornate di campionato.
- b. Partecipano all'Europa League le ultime 4 squadre classificate nel precedente campionato.
- c. Durante i gironi non ci sono gli scontri diretti, ma valgono i punteggi totalizzati durante le partite di campionato (vedi punto 1) senza bonus *fattore casa*.
- d. Le prime due squadre aventi più punti passano in semifinale dove si scontreranno contro le 2 squadre retrocesse dalla Champions League. Le ultime due verranno eliminate. In caso di arrivo a pari punti totali fatti si seguirà l'ordine così indicato:
 - i. classifica campionato corrente
 - ii. ranking FIFA (dato dalla classifica dell'anno precedente).
- e. Le semifinali saranno articolate come al punto 5 della Coppa Italia.
- f. La finale si gioca a partita unica, che si disputa in parallelo all'ultima giornata di campionato tra i primi due qualificati del gruppo. Non vale il bonus *fattore casa*. In caso di pareggio valgono i punti totali fatti in quella giornata. Nel consegnare la formazione si seguiranno le regole di COPPA Italia ai punti 5 e 6.

CAPITOLO OTTAVO

REGOLA 16: PREMI

1. La quota di iscrizione é di 60 Euro cadauno.
2. Premi campionato:
 - a. Primo classificato: 160 Euro
 - b. Secondo classificato: 100 Euro
 - c. Terzo classificato: 50 Euro
 - d. Penultimo classificato: -5 Euro
 - e. Ultimo classificato: -10 Euro
3. Premi Coppa Italia:
 - a. Vincitore: 75 Euro
 - b. Secondo: 25 Euro
4. Premi Supercoppa Italiana:
 - a. Vincitore: 5 Euro
5. Premi Champions League:
 - a. Vincitore: 45 Euro
6. Premi Europa League:
 - a. Vincitore: 30 Euro
7. Premi Supercoppa Europea:
 - a. Vincitore: 5 Euro