

REGOLAMENTO FANTACALCIO 2024/2025

CAPITOLO 1 - LA LEGA

1. La Lega Fantamatta è composta da **10 squadre con 10 Presidenti**:

CSKA Roman (Davide Brugna)
Diego The Legend (Nicola Loreto)
Fortitudo Pantani (Andrea Tomasi)
Immortal Totti (Giancarlo Ziglio)
Jupilerteam (Federico Chiarani)

Real DelPiero (Emanuel Tamanini)
River Chiello (Matteo Cont)
Santos Senna (Denis Lorenzi)
Schalke OKobe (Paolo Codognato)
Virtus Pantani (Coser Rudi)

2. Compiti del presidente di Lega:

- **Coordinamento** delle operazioni nel mercato Iniziale
- **Consegna del materiale** per il corretto svolgimento del mercato
- **Predisposizione del materiale** utile per il sorteggio del calendario e sponsorizzazioni
- Registrazioni delle operazioni di mercato
- Registrazione settimanale delle **formazioni**
- **Calcolo** dei risultati finali delle partite
- Composizione delle **classifiche**

3. I compiti di ogni presidente sono:

- **Partecipare al mercato** di inizio stagione per la formazione delle rose
- **Partecipare alle fasi di estrazione** delle varie sponsorizzazioni e alla composizione del calendario per il campionato e per la coppa Italia
- **Comunicare la formazione** prima di ogni partita
- **Consegnare la quota di iscrizione** a coppa e campionato prima dell'inizio del mercato iniziale

4. Il regolamento vigente **non è mai modificabile** dalla prima giornata di campionato fino all'ultima; solo per fattispecie non normate dal regolamento su cui si rendesse necessario il voto durante il campionato per approvare una nuova norma, vige il principio della maggioranza (majority) ossia la metà dei presidenti + 1

5. Tutte le società hanno **l'obbligo di portare a termine** le manifestazioni alle quali si iscrivono. 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.

6. La vincitrice sarà la società che al termine delle 36 giornate (4 gironi) avrà ottenuto il maggior numero di punti (3 per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 in caso di sconfitta). Nel caso che due o più squadre finiscano a pari punti per determinare la classifica si ricorrerà ai seguenti criteri:

- Punteggio totale
- Scontri diretti
- Punteggio scontro diretti
- Spareggio alla 37° giornata (o alla 38^a)

7. le società dovranno versare la **quota di iscrizione** alle competizioni ufficiali della Lega. **L'iscrizione è di 120 €** a squadra, e comprende sia l'iscrizione al campionato che alla coppa Italia. La quota dovrà essere versata il giorno del mercato.

Il montepremi di 1250 € sarà così suddiviso:

1°	770 euro
2°	200 euro
3°	70 euro
9°	-25 euro
10°	-25 euro

Premio Vincitore coppa Italia

Vincitore	160 euro
Finalista	50 euro

CAPITOLO 2 – LA ROSA

La **rosa** di ciascuna squadra deve essere composta da calciatori scelti fra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A secondo i ruoli presi tout court da una fonte di riferimento, il sito web Fantacalcio.it. La rosa non può essere superiore a **27 calciatori** e non può essere inferiore a 17 calciatori. La rosa può essere composta al massimo da 3 portieri, 9 difensori, 9 centrocampisti e 6 attaccanti.

Allenatore: In ogni momento della stagione è obbligatorio e viene ingaggiato sin dal primo mercato come i giocatori, con le stesse regole di mercato. In base al risultato della squadra (reale) che allena avrà

-0.5 Sconfitta	0 Pareggio	+1 Vittoria
----------------	------------	-------------

- Ogni società ha l'obbligo di avere in ogni momento della stagione un **allenatore** nel proprio organico.
- Per ingaggiare/sostituire un Mister durante la stagione, bisogna comunicare a tutti l'intenzione di ingaggiare un nuovo allenatore, in maniera ufficiale, in modo che tutti abbiano la possibilità di partecipare all'asta (esonero a loro volta il loro allenatore prima di partecipare all'asta).
- La società che esonera un allenatore non potrà riprenderlo prima di 3 giornate di Fanta-Campionato (le altre società invece possono prenderlo subito)
- Se per qualsiasi motivo NON venisse sostituito un mister esonerato, per la giornata successiva al suo esonero (e tutte quelle senza mister) la squadra avrà una penalizzazione di 3 punti in classifica.
- Se un Presidente si presenta ad un Mercato di riparazione senza Mister, dovrà immediatamente ingaggiarne uno (prima operazione di mercato).
- Se un allenatore NON va in panchina (causa infortunio o simile si ammala vedi Covid) prende 0 (Zero) come nel pareggio.
- In caso di rinvio o sospensione riceverà 0 punti (e si aspetta il recupero come nei casi dei giocatori).
- Se manca dalla panchina In caso di squalifica -0,5 punti.
- In caso di esonero sia parte della società, sia da parte del presidente della fantasquadra, lo stipendio dovrà essere pagato fino a fine stagione.
- Come nella realtà può essere ammonito (-0.5) o espulso (-1)

Cessione o Taglio calciatore.

Nel caso in cui un giocatore dovesse abbandonare il campionato di Serie A, per passare in qualche serie minore o all'Estero, la società proprietaria del cartellino riceverà come indennizzo l'intero prezzo minimo pubblicato su Fantacalcio.it. Inoltre ogni presidente può liberamente in ogni periodo dell'anno, tagliare un proprio giocatore della rosa ricevendo sempre l'intero importo del ~~cartello~~ **cartello**. In entrambi i casi sarà cura del diretto interessato comunicare il valore del giocatore attraverso una mail oppure tramite la chat Whatsapp "Comunicazioni ufficiali".

Se una società decidesse di tagliare un giocatore appena acquistato dal libero mercato durante la stessa sessione di mercato, riceverà la metà del prezzo minimo del cartellino. Questo vale anche per l'asta iniziale, ma in questo caso si potrà tagliare il giocatore solo quando si avranno in rosa 17 giocatori + mister.

Rescissione contrattuale. Se un giocatore si "svincola/ritira/sospende" durante la stagione, dalla squadra di appartenenza non si ha diritto a nessun indennizzo. Il giocatore rimane comunque in rosa (occupando dunque uno dei 27 posti disponibili) e se reintegrato in Serie A (anche in squadre diverse) potrà tornare tra gli effettivi. Se si taglia non si ricevono soldi e se dovesse tornare a giocare in serie A torna sul libero mercato in asta per tutti i Presidenti.

Un calciatore **squalificato per illecito o doping** equivale ad un normale giocatore appiedato per una squalifica di gioco. Nel caso la società decidesse di tagliare il giocatore essa non riceverà alcun indennizzo. La stessa squadra ha la facoltà di decidere se mantenere in rosa in calciatore fino al termine della squalifica.

CAPITOLO 3 – IL MERCATO e PRESTITI

8. Ad inizio mercato ogni società avrà a disposizione **600 crediti (Fantamilioni)** con i quali dovrà acquistare almeno 17 giocatori e 1 allenatore. Quello che rimane farà parte del capitale della squadra.
9. L'acquisto di un giocatore verrà effettuato mediante **asta a busta chiusa** tra i soli Presidenti che si dichiarano interessati. In caso di uguale offerta si procederà all'asta dell'ingaggio. La base d'asta verrà stabilita dal ruolo del giocatore (0.05 P / 0.1 D / 0.15 C / 0.2 A / 0.25 All) si offre in busta chiusa con scarto minimi di 0.05 mil.
10. Le offerte d'acquisto per i giocatori possono avere scarto minimo di **0.5 mil**
11. Solo il Presidente che chiama può offrire il prezzo minimo.
12. Abolizione della chiamata libera. Tutti i presidenti in ordine dal 1^a classificato verso il 2^a devono sempre chiamare un giocatore all'asta. Tale obbligo viene meno quando un presidente scende al di sotto di 35 Fantamilioni (≤ 35)
13. Dal giorno del mercato, lo scambio tra società di giocatori sarà aperto e libero tranne nell'ultimo girone di ritorno (ultime 9 giornate). Ogni operazione di scambio o prestito di giocatori tra le società è vietata nell'ultimo girone di ritorno. Inoltre se un giocatore viene tagliato da una società nell'ultimo girone (ultime 9 partite) da quel momento non è più acquistabile da altre società.
14. **Prestito Giocatore** - Un giocatore può essere prestato da una società all'altra per un periodo non inferiore alle 4 giornate. Le modalità di tale prestito verranno concordate tra le due società. Valore minimo del prestito 1 mil. a giornata, pagamento anticipato. Al termine del periodo prefissato il giocatore dovrà tornare alla società di appartenenza. Sono possibili al massimo 3 prestiti contemporanei.
15. E' permesso il **prestito economico** tra società, per un minimo di 0,5 mil, si dovrà restituire come minimo un interesse pari a 0,5 milioni (se presto 0.5mil dovrò restituire come minimo 1. Se presto 0,7 dovrò restituire come minimo 1.2 mil).
16. E' possibile richiedere una volta durante l'anno un prestito alla **banca** che dovrà essere risarcito entro la sessione di mercato successiva al tasso di interesse fisso del 50% (prestito di 1 va restituito 1,5, 2 restituito 3, 3 restituito 4,5 ecc)
17. **OPZIONE**. Qualsiasi giocatore che potrebbe arrivare in Italia, può essere opzionato da una sola società dopo un'asta, fatta con rilanci "a voce" con rilanci minimi di 0,5 mil. Se il giocatore arriva veramente in Italia, chiunque voglia partecipare all'asta dovrà pagare il doppio per partecipare.
18. Non si possono acquistare, in nessun caso, giocatori al di fuori delle sessioni di mercato stabilite, nemmeno in caso di gravi lacune in rosa. Non è possibile acquistare nemmeno il terzo portiere qualora si posseggano gli altri due. Rimane invece sempre possibile l'acquisto di un allenatore.
19. Ad ogni inizio di ogni sessione di mercato il saldo iniziale di tutte le società, anche quelle che non partecipano al mercato, deve essere in attivo. Se così non fosse la società interessata dovrà mettersi in regola facendo operazioni di taglio, prestito etc.
20. Durante le finestre di mercato e solo durante esso, è possibile avere in rosa un esubero di giocatori in qualsiasi ruolo, e sarà possibile anche avere un saldo di cassa negativo. Entro però la stessa sessione ogni società dovrà rientrare nei bilanci in negativo e nel numero di giocatori presenti in rosa (3P-8D-9C-6A- 1All).
21. Durante un mercato una società potrà avere le finanze in negativo, ma finché non torna in positivo (o a zero) non potrà né chiamare un giocatore né partecipare ad aste.
22. **Errore finanziario**. In caso un presidente commettesse il gravissimo errore di sfiorare durante il Fanta mercato, esso dovrà saldare immediatamente il buco, tagliando uno o più giocatori per raggiungere il valore complessivo pari al doppio dell'errore commesso. In più dovrà pagare una multa di 10 € (che verranno aggiunti al premio del vincitore).
23. Solamente in questo caso di emergenza potrà se necessario scendere al di sotto del limite dei 17 giocatori, per poi rientrarvi nel mercato successivo
24. **I mercati di riparazione vengono prefissati a inizio anno all'interno** di una finestra settimanale in base al numero di partite giocate (calendario serie A). La data prescelta all'interno della finestra di mercato, in caso di date multiple proposte, è determinata esclusivamente dal principio della maggioranza, solo esclusivamente in caso di parità di preferenze su due date distinte, verrà data la preferenza al primo che chiama il mercato.
25. Nel caso un Presidente non potesse essere fisicamente presente al mercato, potrà farlo tramite Whatsapp o altro mezzo, con il limite temporale del buonsenso.
26. Ad ogni inizio mercato, le finanze verranno arrotondate alla cifra più vicina considerando il 0,5 milioni.
27. Prima di poter intraprendere operazioni di mercato al di fuori delle sessioni ufficiali, come scambio tra Presidenti o acquisto di Allenatori, le finanze dovranno essere in attivo (maggiori o uguali a Zero)

CAPITOLO 4 – GARA, FORMAZIONE

Schemi di Gioco: ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 giocatori in base ai seguenti moduli:

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

Bonus e Malus che si sommano (o sottraggono) al voto di ogni singolo giocatore

GOL	+3
GOL SUBITO	-1
RIGORE	+3
RIGORE SBAGLIATO	-3
RIGORE PARATO	+3
AUTOGOL	-2
AMMONIZIONE	-0.5
ESPULSIONE	-1
ASSIST	+1
PUNTO IN CASA	+1
GOL PORTIERE	+6
CLEAN SHEET	+1

Con **clean sheet** si intende gara conclusa dal portiere senza subire reti. Questo aggiungerà un punto sul punteggio totale se e solo se il portiere in questione avrà giocato intero incontro (90 min + recupero).

Nel caso fosse sostituito, entrasse a gara in corso o venisse espulso non avrà diritto al punteggio

Le fasce dei gol sono le seguenti: Se una formazione raggiunge un punteggio minore di 60 punti, questo comporta un bonus di 3 punti alla squadra avversaria (autogol).

1 gol	2 gol	3 gol	4 gol	5 gol	6 gol
66-71.5	72-77.5	78-83.5	84-89.5	90-95.5	96-101.5

Comunicazione della formazione. La formazione deve essere consegnata nella sua totalità prima dell'inizio della prima partita nella quale è impiegato un proprio giocatore che si vuole schierare in quella giornata. La comunicazione va spedita via E-mail, Whatsapp o SMS. Se un Presidente intende confermare la formazione della settimana precedente è obbligato a comunicarlo in maniera scritta. La formazione è soggetta ad eventuali modifiche, anche una volta consegnata la formazione, purché si rispettino i termini indicati in questa stessa regola.

Mancata comunicazione della formazione. Nel caso non venisse consegnata né dichiarata l'intenzione di confermare la formazione della giornata prima, verrà messa in campo la formazione che ha disputato la giornata di campionato precedente, ma non verranno contati i bonus dei giocatori (solo voto netto e malus). Anche 1 minuto è ritardo!!!

Errori nella comunicazione della formazione.

Ogni presidente deve verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa. Nel caso di errore e cioè vengano schierati giocatori non appartenenti alla rosa, questo giocatore verrà tolto d'autorità dalla formazione e verrà sostituito come da regolamento dal primo giocatore in panchina di quel ruolo.

Nel caso in cui il nome del giocatore venga storpiato (ma sia comunque riconoscibile), in caso di omonimia (es. Pellegrini Lo – Lu) si userà il buon senso e il giocatore e formazione verranno considerati validi.

Se un Presidente schiera due volte lo stesso giocatore in campo ed in panchina verrà considerato solo quello schierato fra i titolari.
Se un presidente schiera erroneamente più di 11 giocatori verranno tolti d’ufficio quelli in eccedenza in ordine di scrittura indipendentemente dal ruolo.

Gli unici **voti validi** saranno quelli pubblicati su “FantaGazzetta.it – voto FantaGazzetta”, nel caso non fossero reperibili si prenderanno in considerazione “FantaGazzetta.it – redazione Milano” che combacia con La Gazzetta dello Sport in edicola. Nel caso in cui i voti “redazione Italia” compaiano successivamente alla pubblicazione dei risultati (che saranno statici calcolati sulla base di “redazione Milano”) non è possibile presentare alcun ricorso.

Se nei giorni successivi i voti venissero modificati (o pubblicati successivamente come nel caso di sospensione di una partita) sarà possibile presentare ricorso ufficiale nelle successive 48 ore.

Ruoli / Voti / Prezzi Minimi saranno quelli dell’App/Sito FantaGazzetta!!

Sostituzioni. Si devono inserire undici giocatori titolari e fino a dodici panchinari indipendentemente dal ruolo **(11+12) oltre i 12 non si considerano i giocatori**. Sono possibili il numero di sostituzioni come la Serie A (**cinque sostituzioni**), il giocatore che entra deve avere lo stesso ruolo di quello che esce, in ordine con cui viene inserito in rosa (il primo di ogni ruolo).

Affinché un giocatore possa essere sostituito il giocatore deve:

Essere uscito realmente nella sua squadra di appartenenza (considerato come 1 cambio)

Non aver giocato nemmeno un minuto (non considerato cambio)

Aver preso come voto s.v. o n.g. (considerato come 1 cambio)

Un giocatore in panchina che nella realtà non entra nemmeno un minuto in campo non viene considerato cambio, si passa automaticamente al secondo in lista e così via. Se invece il giocatore prende s.v. viene considerato come cambio.

Un giocatore che prende s.v. o n.g. avrà come voto il voto più basso della squadra in cui gioca realmente. Questo giocatore però può essere sostituito (vedi sopra)

Cambio Tattico. Se un giocatore schierato in rosa (rispettando ai moduli), non ha giocato ed è impossibile sostituirlo con un giocatore di pari ruolo (rimanendo così in 10), sarà possibile sostituirlo con un giocatore di un altro ruolo purché si rispetti uno dei moduli di gioco consentiti. Questo comporta una penalizzazione di 2 punti sul punteggio totale ottenuto dalla squadra e viene calcolata come una delle tre sostituzioni a disposizione.

Un **Portiere** ritenuto ingiudicabile (s.v. o n.g.) prende come voto 6. Qualsiasi altro giocatore che prende S.V. o N.G. avrà come voto il voto più basso della squadra in cui gioca realmente. Questo giocatore però può essere sostituito, vedi regola sopra. Se sbaglio a scrivere i portieri in formazione gioco in 10.

Se c’è un **Rinvio o sospensione** i giocatori della partita avranno voto 6. Se la partita viene sospesa, cioè inizia e poi viene interrotta, i giocatori prendono 6 ma possono essere sostituiti, se invece la partita viene rinviata senza iniziare i giocatori compreso il portiere prendono come voto 6 ma NON possono essere sostituiti. (a meno che non vengano pubblicati i voti. In caso di recupero, si aspetta al massimo fino alla prima partita del turno successivo.

Se in un turno di campionato, il numero di **partita rinviate SUPERA il 50% (6 su 10)**, il turno del fantacampionato viene annullato e se possibile verrà recuperato in una delle giornate libere a calendario (37 o 38 esima giornata). In caso contrario (se non ci fosse la possibilità di recupero) la giornata verrà completamente annullata.

Se un voto di un giocatore (anche il portiere) venisse **omesso**, questo avrà come voto 6. Si potrà presentare **ricorso** qualora il voto del giocatore appaia nei giorni seguenti (max. 48 ore dopo la pubblicazione dei risultati). Si può presentare ricorso per qualsiasi tipo di reclamo, che in assenza di regole chiare verrà discusso in una riunione straordinaria (il reclamo è ritenuto valido se presentato al max. 48 ore dopo la pubblicazione dei risultati).

Modificatore difesa: entra in azione solamente con i moduli 5-3-2 e 5-4-1 (**obbligo di cinque difensori in campo**), e non vale in caso di cambio tattico. Il modificatore è dato dalla media voto dei 5 difensori schierati calcolato sulla base del voto netto (senza bonus e malus). Tale modifica a seconda della media ottenuta va a decurtare dei punti alla squadra avversaria secondo tale tabella:

0,00-5,99	0 punti
6,00-6,24	-1 punto
6,25-6,49	-2 punti
6,50-6,74	-3 punti
6,75-6,99	-4 punti
7,00 e oltre	-5 punti

CAPITOLO 5 – FINANZE

Ad ogni partita casalinga si percepirà un **incasso**, proporzionato alla propria posizione in classifica e quella dell'avversario. La somma delle quali darà il valore dell'incasso (max 11.0 – min 7.0). Nelle prime due giornate invece l'incasso è fisso a **8,5 mil.**

Somma Posizioni	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Incasso	11	10,5	10	10	9,5	9,5	9	9	8,5
Somma Posizioni	12	13	14	15	16	17	18	19	
Incasso	8,5	8,5	8	8	7,5	7,5	7	7	

Sponsor. In date stabilite nelle casse societarie verrà versato l'importo della propria **sponsorizzazione**. L'importo complessivo è formato dalla somma dello **sponsor commerciale + sponsor tecnico + da una percentuale definita dal proprio Amministratore Delegato**. Si svolgeranno due distinti sorteggi, e mentre lo sponsor commerciale può essere abbinato ad una sola squadra lo sponsor tecnico può fornire più società.

Sponsor Tecnico 4 – 5 – 6 milioni
 Sponsor Commerciale 4 – 7 -8 – 9 milioni
 Calcolo Tot: Tecnico + Commerciale + A.M.% = Totale Sponsor

Stipendi e ingaggi. Ogni fine mese si devono pagare gli stipendi calcolati in base ai giocatori in rosa per ruolo, sommando o sottraendo l'influenza del proprio D.G.

$$\text{Stipendi} = (n^{\circ} \text{Por} * 0.05) + (n^{\circ} \text{Dif} * 0.1) + (n^{\circ} \text{Cen} * 0.15) + (n^{\circ} \text{Att} * 0.2) + (n^{\circ} \text{All} * 0.25) + \text{D.G.}(\%)$$

Deve essere aggiunto gli stipendi extra dei giocatori acquistati tramite aumento dell'ingaggio. L'ingaggio di allenatori esonerati si paga interamente.

Portiere	0.05 mil/mese
Difensore	0.1 mil/mese
Centrocampista	0.15 mil/mese
Attaccante	0.2 mil/mese
Allenatore	0.25 mil/mese

Migliore e peggiore di giornata. Ogni giornata la società proprietaria del giocatore (presente in campo nella formazione titolare o subentrato) che farà il punteggio maggiore (voto + bonus/malus) riceverà 1 miliardo; è possibile che nella stessa giornata vengano premiati più giocatori.

Un altro miliardo verrà assegnato alla squadra/e che ha totalizzato il punteggio più alto della giornata. La squadra che farà il punteggio più basso dovrà pagare -0,5 miliardi.

Amministratore Delegato (A.M.): Estratto a sorte come per il D.G., danno un bonus sempre positivo in percentuale al mese sull'intero introito degli sponsor.

+12% 1 ad
 +10% 3 ad
 +8 % 3 ad
 +5% 3 ad

Direttore Generale (D.G.) Ad inizio mercato ad ogni Presidente verrà assegnato un D.G. tramite estrazione. Questo influenza in positivo o negativo il pagamento degli ingaggi dei giocatori, utilizzando le sue abilità, può fornire bonus o malus sul bilancio mensile degli ingaggi.

-15 %	-15 %	-10 %	-10 %	-5 %
+15 %	+15 %	+10 %	+10 %	+5 %

SuperCoppa italiana quella reale. Visto che verrà giocata durante il campionato e quattro squadre salteranno la giornata (probabilmente la 19esima) per conteggiare i voti aspettiamo i recuperi per 30 giorni successivi alla domenica saltata. Se un giocatore schierato non dovesse giocare potrà essere sostituito e verrà considerato come un cambio

SUPERCOPPA ITALIANA

In contemporanea alla prima giornata si disputerà la **Supercoppa Italiana**, tra la vincitrice del Campionato e la Vincitrice della Coppa Italia (se dovesse essere la stessa formazione con la Finalista di coppa Italia).
Dal campionato 2016/2017 il vincitore di questo trofeo riceverà 5 fanta milioni.

REGOLAMENTO COPPA ITALIA

Si svolgerà durante il campionato, disputando partite su due fronti contemporaneamente.

PRIMA FASE A GIRONI

Le 10 squadre partecipanti saranno suddivise in due gironi da 5, mediante sorteggio integrale che verrà perfezionato durante il mercato d’Agosto. Le partite verranno disputate in campo neutro, quindi senza bonus del punto in casa, e si svolgeranno nelle seguenti date:

Prima Giornata (9° di campionato)	Seconda Giornata (11° di campionato)	Terza Giornata (13° di campionato)	Quarta Giornata (15° di campionato)	Quinta Giornata (17° di campionato)
A1-A2	A1-A3	A1-A5	A1-A4	A2-A3
A3-A4	A2-A5	A2-A4	A3-A5	A4-A5
B1-B2	B1-B3	B1-B5	B1-B4	B2-B3
B3-B4	B2-B5	B2-B4	B3-B5	B4-B5
Riposa A5 - B5	Riposa A4 – B4	Riposa A3 – B3	Riposa A2 – B2	Riposa A1 – B1

In caso due o più squadre arrivassero a pari punti, la classifica finale verrà stabilita con i seguenti criteri:
punteggio totale
scontri diretti
punteggio negli scontri diretti
sorteggio

SECONDA FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA

Le prime qualificate di ogni girone passano di diritto alle semifinali in cui affronteranno le vincenti delle due sfide incrociate tra la seconda qualificata del gruppo A e la terza del gruppo B, e la seconda del gruppo B e la terza del gruppo A. Le sfide si disputeranno con la formula della partita secca e si svolgeranno alla 25° giornata di campionato in casa della seconda in classifica in quanto miglior classificata. Valido il punto in casa.

TERZA FASE SEMIFINALI

Le due semifinali si disputeranno con la formula della doppia sfida, andata e ritorno (28 esima e 30 esima)
In caso quindi di parità di gol nel doppio confronto, verranno presi in considerazione i gol segnati in trasferta che varranno doppio (regole delle coppe europee). Se ulteriore parità Rigori.

QUARTA FASE FINALE

Le due vincenti delle semifinali si affrontano in una partita secca che si disputerà (33° giornata di campionato) ed assegnerà il trofeo.
In caso di parità si andrà direttamente ai calci di rigore.

FORMAZIONE DI COPPA

La formazione di Coppa **dovrà essere trascritta per intero e distinta da quella di campionato**. Errori, sviste o mancata consegna verranno trattati nello stesso modo di quella di campionato.

Bonus/Malus “Turnover”

Nella fase a girone (e solamente in quella) la formazione di Coppa per quanto concerne gli 11 titolari terrà conto sul punteggio totale di uno speciale modificatore in base al numero di variazioni rispetto alla formazione di campionato.

Non sarà necessario esplicitare chiaramente il numero di variazioni, tuttavia sarebbe preferibile aggiungerlo per semplificare il lavoro di conteggio. Le **variazioni sono libere, senza vincoli di ruoli o di modulo** (purché si rispettino i moduli validi per le formazioni di campionato).

VARIAZIONI	BONUS/MALUS
0	-3 punti
1	-2 punti
2	-1 punto
3	nessuno
4	+1 punto
5	+2 punti
6	+3 punti
7	+3,5 punti
8	+4 punti
9	+4,5 punti
10	+5 punti
11	+5,5 punti

Rigoristi

Nelle partite ad eliminazione diretta (Seconda Fase, Ritorno di Semifinale e Finale) dovranno essere indicati i rigoristi. In caso di mancata comunicazione o dimenticanza saranno considerati rigoristi i primi 5 giocatori della formazione (senza cambi).

Il rigore risulta segnato se:
il voto del giocatore sarà 6 o superiore (senza considerare bonus e malus), in caso contrario il rigore è da ritenersi fallito.
il giocatore deve far parte della lista dei rigoristi e portare punteggio. In caso di sostituzione nel fantacalcio, tira il rigore il 6°,7°e così via. Nella lista dei rigoristi posso scegliere sia giocatori titolari che panchinari.