

**UFFA**

**INTERLEAGUE**

**2023/2024**

**XIVª EDIZIONE**

##### REGOLE GENERALI

1. **STATUTO**

Alla “Unione Federazioni Fantacalcio Amatoriale” (in sintesi “UFFA”) vengono iscritte tutte le leghe di fantacalcio che hanno voglia di confrontarsi tra di esse attraverso alcune competizioni analoghe a quelle gestite dalla vera UEFA League: pertanto, si cercherà di adottare (ove possibile) gli stessi princìpi e regolamenti.

Il numero di Leghe partecipanti, così come la loro composizione interna (nel senso di numero di fantasquadre associate), può variare di stagione in stagione: al fine di definire in tempi ottimali una modifica e/o l’introduzione dei criteri di qualificazione e delle formule delle varie competizioni (che saranno valide a partire dall’edizione successiva), è opportuno quindi chiarire che una richiesta di affiliazione da parte di una nuova lega o una modifica delle leghe preesistenti dovrà pervenire entro la fine dell’edizione corrente e comunque non oltre l’inizio dell’edizione successiva (ovvero possibilmente entro il 31 Agosto 2024).

Per la corrente edizione aderiscono le seguenti 5 Leghe di Campionato Fantacalcio: LEGA FOOTBALL CUP (ROCCA DI PAPA), LEGA DEI FANTASMI (GENZANO), LEGA FANTACHAMPIONSHIP (GENZANO), LEGA DELTA (ROMA), LEGA FANTAPLAZET (GENZANO).

Tutte le suddette leghe hanno nella loro costituzione interna una Prima Divisione (o una cosiddetta “Serie A”) formata da un numero di squadre variabile da 8 a 18.

Il numero delle suddette squadre “potenzialmente inscrivibile” su base Lega alle competizioni UFFA è così distribuito:

Lega Football Cup 🡪 8 fantasquadre (tutte)

Lega dei Fantasmi 🡪 16 fantasquadre (tutte)

Lega Fantachampionship 🡪 16 fantasquadre (tutte)

Lega Delta 🡪 8 fantasquadre (tutte)

Lega Fantaplazet 🡪 10 fantasquadre (tutte)

Per decidere il numero minimo di partecipanti di una singola lega alle due competizioni interleghe verrà utilizzato il criterio del “50%” (ovvero per la stagione corrente 4 per Football e Delta, 8 per Fantasmi, 8 per Fantachampionship e 5 per Fantaplazet).

Ciascun fantapresidente può partecipare nelle due competizioni UFFA con più squadre solo nel caso queste facciano parte di leghe diverse: comunque, nel caso sussistesse questa eventualità, nella sola fase di composizione dei gironi (ovvero 1° e 2° fase) si farà in modo di evitare di includerle nello stesso girone.

A partire dall’edizione 2018-2019, in maniera quasi analoga a quanto usato dalla reale UEFA, è in vigore il **nuovo** calcolo del Ranking UFFA per Lega che verrà subito applicato per la scelta degli abbinamenti nei Preliminari e la designazione delle Teste di Serie nella 1° Fase a Gironi.

Il nuovo Ranking è calcolato sui risultati ottenuti dalle squadre della stessa lega nelle ultime 5 stagioni delle due competizioni UFFA: all’inizio di una nuova edizione, quindi, verrà scartato il coefficiente ottenuto nella edizione precedente alla quintultima.

* **Sistema punti Champions League**
	+ Vittoria nelle 2 fasi a gironi – 2 punti
	+ Pareggio nelle 2 fasi a gironi – 1 punto
	+ Bonus partecipazione alla 1° Fase a Gironi – 4 punti
	+ Bonus partecipazione alla 2° Fase a Gironi – 4 punti
	+ Bonus partecipazione alle semifinali o alla finale – 1 punto

N.B. Non vengono assegnati punti per le eliminazioni/esclusioni nei turni di Preliminare, in quanto quei club si trasferiscono alla Coppa UFFA e ottengono punti dalla partecipazione a quella competizione.

* **Sistema punti Coppa UFFA**
	+ Eliminazione al turno di Preliminare – 1,5 punti
	+ Vittoria nelle 2 fasi a gironi – 2 punti
	+ Pareggio nelle 2 fasi a gironi – 1 punto
	+ Bonus partecipazione alla 1° Fase a Gironi – 2 punti
	+ Bonus partecipazione alla 2° Fase a Gironi – 2 punti
	+ Bonus partecipazione alle semifinali o alla finale – 1 punto
* **Calcolo coefficiente “stagionale” del Ranking per Lega**

Il coefficiente stagionale viene calcolato con una media: dividendo il totale dei punti ottenuti per il numero totale dei club di quella Lega partecipanti alle due competizioni (compreso i Preliminari) dell’ultima edizione appena conclusa (per esempio, per la prossima edizione, si farà riferimento ai dati di quella precedente 2023-2024).

L’approssimazione di tale coefficiente sarà per eccesso alla terza cifra decimale.

N.B. In caso di stesso coefficiente stagionale, la Lega con miglior coefficiente nella stagione precedente verrà posizionata davanti.

* **Calcolo coefficiente “finale” del Ranking per Lega**

Il coefficiente totale della singola lega verrà calcolato sommando il coefficiente stagionale (calcolato al punto precedente) con i coefficienti ottenuti nelle precedenti 4 edizioni: questi ultimi, però, “peseranno” soltanto per la metà.

L’approssimazione di tale coefficiente sarà per eccesso alla terza cifra decimale.

N.B. In caso di stesso coefficiente finale, la Lega con miglior coefficiente stagionale verrà posizionata davanti.

* **Calcolo coefficiente “d’ingresso” del Ranking per una nuova Lega**

Nel caso dovesse aderire una nuova Lega nella UFFA Interleague, per il calcolo del relativo Ranking UFFA si assegnerà prima “d’ufficio”, per ciascuna delle ultime 5 edizioni, il coefficiente minimo ottenuto nelle stesse edizioni e con lo stesso “peso” indicato nei due punti precedenti (ovvero 100% dell’ultima edizione e il 50% delle precedenti 4): la somma dei suddetti 5 coefficienti minimi sarà il Ranking UFFA “d’ingresso” della lega subentrante.

Nel caso il Ranking “d’ingresso” sia lo stesso di una lega già preesistente, quest’ultima verrà posizionata davanti.

N.B. In caso di più Leghe nuove che subentrano nella stessa edizione, verrà posizionata davanti quella che ha aderito per prima in ordine temporale.

Di seguito, la situazione riferita alle ultime 5 stagioni dei coefficienti Ranking (da prendere in considerazione solo per la metà, ad eccezione dell’ultima stagione appena conclusa il cui coefficiente verrà considerato al 100%):

N.B. Il Ranking della stagione 2019-2020 non è presente perché fu annullata per vari motivi.

* Stagione 2017-2018
	+ RK1 - Lega Fantachampionship (14,667)
	+ RK2 - Lega Delta (14,200)
	+ RK3 - Lega Fantaplazet (13,250)
	+ RK4 - Lega Football (12,900)
	+ RK5 - Lega Fantasmi (11,111)
* Stagione 2018-2019
	+ RK1 - Lega Fantachampionship (16,300)
	+ RK2 - Lega Fantaplazet (14,500)
	+ RK3 - Lega Delta (12,700)
	+ RK4 - Lega Football (10,900)
	+ RK5 - Lega Fantasmi (9,625)
* Stagione 2020-2021
	+ RK1 - Lega Fantachampionship (16,556)
	+ RK2 - Lega Football (14,200)
	+ RK3 - Lega Fantaplazet (12,000)
	+ RK4 - Lega Fantasmi (11,611)
	+ RK5 - Lega Delta (10,500)
* Stagione 2021-2022
	+ RK1 - Lega Fantachampionship (17,778)
	+ RK2 - Lega Fantaplazet (12,583)
	+ RK3 - Lega Fantasmi (12,000)
	+ RK4 - Lega Football (11,600)
	+ RK5 - Lega Delta (9,100)
* Stagione 2022-2023
	+ RK1 - Lega Fantachampionship (12,150)
	+ RK2 - Lega Fantaplazet (6,583)
	+ RK3 - Lega Fantasmi (15,444)
	+ RK4 - Lega Football (16,800)
	+ RK5 - Lega Delta (15,750)

Pertanto, la situazione finale del Ranking UFFA per Lega è la seguente:

Lega Fantachampionship = **44,801**

Lega Football = **41,600**

Lega Delta = **39,000**

Lega Fantasmi = **37,618**

Lega Fantaplazet = **32,750**

1. **CHAMPIONS LEAGUE – PARTECIPANTI E MONTEPREMI**

Dall’edizione 2018-2019, in maniera analoga alla nuova rivoluzione regolamentare della reale UEFA Champions League, sono stati modificati i criteri di qualificazione nel modo seguente.

Alla competizione più prestigiosa partecipano “di diritto”:

* Le prime 4 classificate nella Prima Divisione della Lega Fantachampionship e della Lega dei Fantasmi
* Le prime 2 classificate nella Prima Divisione della Lega Football Cup, della Lega Delta e della Lega Fantaplazet

per un totale fisso di 14 partecipanti.

Al numero fisso suddetto potrebbero partecipare “di diritto” anche le detentrici delle 2 massime competizioni UFFA (quindi fino a raggiungere il numero massimo di 16) ma solo rispettando i seguenti vincoli:

1. La detentrice dell’edizione precedente della Champions non deve rientrare già tra le classificate di diritto della propria lega di appartenenza
2. La detentrice dell’edizione precedente della Coppa UFFA non deve rientrare già tra le classificate di diritto della propria lega di appartenenza
3. Nel caso siano potenzialmente ripescate le 2 detentrici (di cui ai commi precedenti) ed entrambe appartengano alla stessa lega, soltanto la detentrice Champions parteciperà di diritto alla 1° Fase a Gironi; invece, la detentrice Coppa UFFA sarà costretta ai turni preliminari.

Nel caso ci fosse un mancato ripescaggio di 1 o 2 detentrici, al fine di raggiungere il numero totale di 16 partecipanti alla 1° Fase, sarà necessario quindi svolgere dei turni preliminari (vedi capitolo successivo).

Per l’edizione corrente 2023-2024, si rientra nel suddetto vincolo b): infatti, la detentrice della Coppa UFFA (Bruges della Lega Delta) non si è piazzata tra le prime 2 classificate della propria lega.

Per la formazione del montepremi, tutte le squadre partecipanti alla prima fase dovranno versare la somma di € 15,00 a titolo di iscrizione.

Alla vincitrice della Champions League, oltre ai complimenti degli avversari, andrà la Coppa dei Campioni (del valore di € 100) che deterrà per 1 anno e la somma di € 200,00.

Alla finalista sconfitta, altre agli onori dovuti ai perdenti, la somma di € 40,00.

La squadra che per 3 volte (anche non consecutive) si aggiudicherà la competizione terrà a titolo definitivo la Coppa dei Campioni. In conseguenza di ciò, il corrispettivo in euro destinato all’acquisto di una nuova Coppa sarà versato, in aggiunta e in misura eguale, da tutte le leghe partecipanti, lasciando pertanto invariato il montepremi per vincitore e finalista.

1. **CHAMPIONS LEAGUE - PRELIMINARI**

I turni preliminari potrebbero svolgersi soltanto in caso non sia stato possibile ripescare 1 o 2 Detentrici delle due massime competizioni (vedi capitolo precedente).

Definiamo qui con il termine “preliminarista” la potenziale rappresentante di ciascuna lega che (nella rispettiva Prima Divisione) si è classificata subito dopo quelle qualificate già di diritto alla 1° Fase ovvero:

* 5° classificata nella Prima Divisione della Lega Fantachampionship e della Lega dei Fantasmi
* 3° classificata nella Prima Divisione della Lega Football Cup, della Lega Delta e della Lega Fantaplazet

Eventuali rinunce interne comportano il ripescaggio di sostituti rispettando comunque l’ordine di classifica.

In deroga a quanto sopra, potrebbe partecipare in qualità di “preliminarista” eventualmente la Detentrice della Coppa UFFA (nel caso sussistesse il vincolo c) indicato al capitolo precedente) che andrà ovviamente a sostituire la rappresentante della stessa lega di appartenenza.

Di seguito, i 3 possibili scenari di Preliminari che potrebbero capitare:

**SCENARIO N° 0** –> Squadre partecipanti = 0 🡪 Squadre qualificate = 0

Questo è lo scenario che può accadere se ambedue le Detentrici si qualificano “di diritto” alla 1° Fase a Gironi.

Tutte le 5 squadre eliminate (ovvero le preliminariste che non hanno potuto partecipare “a priori”) accederanno invece alla 1° Fase a gironi della Coppa UFFA.

**SCENARIO N° 1** –> Squadre partecipanti = 4 🡪 Squadre qualificate = 1

Questo invece è lo scenario che può accadere se soltanto una delle Detentrici (Champions o Coppa UFFA) viene qualificata “di diritto” alla 1° Fase a Gironi.

A questo scenario partecipano una “preliminarista” per ciascuna lega escludendo “a priori” quella avente ranking più basso: fa eccezione solo il caso in cui dovesse partecipare la Detentrice della Coppa UFFA (vedi vincolo c) indicato al capitolo precedente) che andrà però stavolta ad escludere a priori la “preliminarista” della propria lega.

I preliminari saranno composti da 2 turni di qualificazione che verranno giocati in corrispondenza della **9°** e **10°** giornata di campionato di Serie A ma solo se si svolgono nel week-end (quindi, se una delle giornate dedicate ricade nel mezzo della settimana, si slitterà al successivo week-end calcistico): ogni gara di “preliminare” consisterà in una partita unica in campo neutro (con eventuali supplementari e rigori).

Il Primo Turno di qualificazione si compone di due partite:

1. La prima partita (denominata **PL1a**) sarà tra la “preliminarista” della lega con ranking più alto contro la “preliminarista” della lega con ranking più basso (tra quelle partecipanti). La vincente di questo incontro accederà al Secondo Turno di qualificazione.
2. La seconda partita (denominata **PL1b**) vedrà affrontarsi le restanti due “preliminariste”. La vincente di questo incontro accederà al Secondo Turno di qualificazione.

Il Secondo Turno di qualificazione vedrà affrontarsi ovviamente le due qualificate dopo il Primo Turno. La vincente (denominata **P1W**) accederà quindi alla 1° Fase a Gironi della Champions League.

Tutte le 4 squadre eliminate (compresa quindi anche quella esclusa “a priori”) accederanno invece alla 1° Fase a gironi della Coppa UFFA.

**SCENARIO N° 2** –> Squadre partecipanti = 4 🡪 Squadre qualificate = 2

Questo infine è lo scenario che può accadere se nessuna delle Detentrici viene qualificata “di diritto” alla 1° Fase a Gironi.

A questo scenario partecipano sicuramente le “preliminariste” di ciascuna lega a cui sono associate le 2 Detentrici: se queste ultime appartengono alla stessa lega, la relativa (e unica) “preliminarista” verrà qualificata automaticamente ai Gironi.

Le altre preliminariste partecipanti saranno quelle associate alle restanti leghe con ranking migliore: verrà quindi esclusa “a priori” la rappresentante della lega avente ranking più basso.

I preliminari saranno composti da 2 turni di qualificazione che verranno giocati in corrispondenza della **9°** e **10°** giornata di campionato di Serie A ma solo se si svolgono nel week-end (quindi, se una delle giornate dedicate ricade nel mezzo della settimana, si slitterà al successivo week-end calcistico): ogni gara di “preliminare” consisterà in una partita unica in campo neutro (con eventuali supplementari e rigori).

Il Primo Turno di qualificazione si compone di due partite:

1. La prima partita (denominata **PL1a**) sarà sempre tra le “preliminariste” sicure delle 2 leghe a cui appartengono le Detentrici. La vincente di questo incontro (denominata **P1W**) accederà direttamente alla 1° Fase della Champions League, la perdente passerà al Secondo Turno di qualificazione.

N.B. Questa partita potrebbe non svolgersi nel caso di Detentrici appartenenti alla stessa lega (perché la relativa e unica preliminarista è già qualificata in automatico ai Gironi): in tal caso, il posto della suddetta “perdente” verrà preso dalla preliminarista appartenente a una delle 3 restanti leghe avente il ranking più alto.

1. La seconda partita (denominata **PL1b**) vedrà affrontarsi le “preliminariste” delle restanti leghe. La vincente di questo incontro passerà al Secondo Turno di qualificazione.

Il Secondo Turno di qualificazione vedrà affrontarsi la **perdente della partita PL1a** e la **vincente della partita PL1b**. La vincente (denominata **P2W**) accederà quindi alla 1° Fase a Gironi.

Quanto sopra è valido quindi se sono presenti delle Detentrici.

Nel caso invece di assenza di Detentrici (come accaduto nell’edizione 2020-2021, visto che la stagione precedente 2019-2020 fu annullata), vale quanto segue:

* verrà comunque esclusa “a priori” la rappresentante della lega avente ranking più basso.
* vi sarà un unico turno di preliminare composto da gare di andata e ritorno che verranno svolte in corrispondenza delle stesse giornate (nella gara di ritorno vi potranno essere eventuali supplementari e rigori): le vincenti accederanno quindi alla 1° Fase a Gironi della Champions League.
* gli abbinamenti saranno così composti:
* La prima partita (denominata **PL1ass**) sarà tra la “rappresentante” della lega con ranking più alto contro la “rappresentante” della lega con ranking più basso (tra quelle partecipanti).
* La seconda partita (denominata **PL1bss**) vedrà affrontarsi le restanti due “rappresentanti”.
* la gara di andata si svolgerà in casa della rappresentante con ranking peggiore.

Tutte le 3 squadre eliminate (compresa quindi anche quella esclusa “a priori”) accederanno invece alla 1° Fase a gironi della Coppa UFFA.

Per l’edizione corrente 2023-2024, si rientrerà nello scenario N° 1 (Detentrice Coppa UFFA direttamente alla 1° Fase a Gironi).

**PD-RK4** (Fantaplazet) 🡪 **LOS ALCAMO GALAXY (Marco Paluzzi)**

**PL1a** 🡪 5° Fantachampionship vs 5° Fantasmi 🡪 **FC MMILLE (*Emiliano Conti*) vs ATL. MICATANTO (*Riccardo Benedetti*) 🡪 FC MMILLE (*Emiliano Conti*)**

**PL1b** 🡪 3° Football vs 3° Delta 🡪 **ZENIT (*Sandro Frulio*) vs OUZO (*Valerio Secchiaroli*) 🡪 OUZO (*Valerio Secchiaroli*)**

**PL2** 🡪 **Vincente PL1a vs Vincente PL1b 🡪 FC MMILLE (*Emiliano Conti*) vs OUZO (*Valerio Secchiaroli*) 🡪 Qualificata P1W: FC MMILLE (*Emiliano Conti*)**

**PD-RK3** (Fantasmi) 🡪 **ATL. MICATANTO (*Riccardo Benedetti*)**

**PD-RK2** (Delta) 🡪 **OUZO (*Valerio Secchiaroli*)**

**PD-RK1** (Football) 🡪 **ZENIT (*Sandro Frulio*)**

1. **CHAMPIONS LEAGUE - 1° FASE A GIRONI**

La prima fase sarà composta da 4 gironi di quattro squadre ciascuno. La composizione dei gironi è decisa in base al piazzamento in campionato e al ranking UFFA, cercando di rappresentare le Leghe in ogni girone nella maniera più equa possibile (evitando cioè che due squadre di una stessa lega si trovino contro nello stesso girone). Nel caso la Lega Fantasmi e/o la Lega Fantachampionship ottengano almeno 5 squadre qualificate, allora obbligatoriamente due squadre si ritroveranno nello stesso girone.

L’ordine delle teste di serie (dicasi TS) sarà il seguente:

1. Le squadre campioni di lega in ordine di ranking;
2. La detentrice di Champions (se presente);
3. La detentrice di Coppa UFFA (se presente);
4. Le seconde classificate per ogni lega in ordine di ranking e così via.

Nel caso le 2 detentrici siano anche campione della propria lega, gli step b e c verranno by-passati.

Per l’inizio della prima fase si attenderà la chiusura del mercato autunnale di riparazione di quelle leghe in cui è previsto, generalmente la prima settimana di novembre. Per l’edizione 2023-2024 la prima giornata verrà giocata in corrispondenza della **13°** di Serie A.

Le partite saranno di andata e ritorno per un totale di 6 giornate che verranno rispettivamente abbinate a 6 consecutive giornate di Serie A che si svolgono nel week-end calcistico (quindi, sono da escludersi eventuali turni infrasettimanali).

Si qualificano alla Seconda Fase le prime 2 fantasquadre di ogni girone. In caso di parità in classifica varrà il seguente ordine: 1) Punti; 2) Totale-squadra totale; 3) Classifica scontri diretti; 4) Differenza reti totale; 5) Sorteggio.

La composizione (che sarà definitiva dopo i preliminari) dei 4 gironi per questa edizione con i relativi calendari è:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| GIRONE ATS1 = 1° Fantachamp. =**BRIGADAS**(*Iuri Saviano*)TS7 = Det. Delta = **BRUGES**(*Massimo Serafini*)TS9 = 2° Football =**ASCOLI F.C.**(*Carlo Carletti*)TS13 = 3° Fantasmi =**F.C. FASHANU**(*Orlando Moroni*) | GIRONE BTS2 = 1° Football = **FEYENOORD**(*Dino Belforte*)TS8 = 2° Fantachamp. =**MATRIX 23**(*Luciano Collarini*)TS10 = 2° Delta =**MONACA DI MONZA**(*Alessandro Barberi*)TS15 = 4° Fantasmi =**PALAZZETTU Forever**(*Luigi Cicogna*) | GIRONE CTS3 = 1° Delta =**FLORENTIA**(*Ivan & Daniele D’Ulisse*)TS6 = Det. Fantasmi =**F.C. DE LOLLIS**(*Dino Giarrizzo*)TS11 = 2° Fantaplazet =**ANGEL ALL STARS**(*Angelo Silvestri*)TS14 = 4° Fantachamp. =**AC ANTISPORTIV**(*Alessio Mei*) | **GIRONE D**TS4 = 1° Fantasmi =**ATL. MORIGI**(*Stefano Moroni*)TS5 = 1° Fantaplazet =**FC PALUZZI**(*Alessandro Paluzzi*)TS12 = 3° Fantachamp. =**FC BASTALDO**(*Marco Giarrizzo*)TS16 = **P1W** (Fantach.) =**FC MMILLE**(*Emiliano Conti*) |
| 1° giornataTS16 – TS1TS9 – TS8 | 2° giornataTS1 – TS9TS8 – TS16 | 1° giornataTS15 – TS2TS10 – TS7 | 2° giornataTS2 – TS10TS7 – TS15 | 1° giornataTS14 – TS3TS11 – TS6 | 2° giornataTS3 – TS11TS6 – TS14 | 1° giornataTS13 – TS4TS12 – TS5 | 2° giornataTS4 – TS12TS5 – TS13 |
| 3° giornataTS1 – TS8TS9 – TS16 | 4° giornataTS8 – TS1TS16 – TS9 | 3° giornataTS2 – TS7TS10–TS15 | 4° giornataTS7 – TS2TS15–TS10 | 3° giornataTS3 – TS6TS11–TS14 | 4° giornataTS6 – TS3TS14–TS11 | 3° giornataTS4 – TS5TS12–TS13 | 4° giornataTS5 – TS4TS13–TS12 |
| 5° giornataTS1 – TS16TS8 – TS9 | 6° giornataTS9 – TS1TS16 – TS8 | 5° giornataTS2 – TS15TS7 – TS10 | 6° giornataTS10 – TS2TS15 – TS7 | 5° giornataTS3 – TS14TS6 – TS11 | 6° giornataTS11 – TS3TS14 – TS6 | 5° giornataTS4 – TS13TS5 – TS12 | 6° giornataTS12 – TS4TS13 – TS5 |

N.B. Per una ripartizione equa delle leghe nei gironi, sono state invertite: (dopo esito preliminari)

**a) invertite TS13 e TS16 (per evitare che la lega Fantasmi abbia 2 squadre nello stesso girone D);**

**b) invertite TS7 e TS8 (per evitare che la lega Delta abbia 2 squadre nello stesso girone B);**

1. **CHAMPIONS LEAGUE - 2° FASE - QUARTI**

Le 8 qualificate verranno divise in 2 gironi da 4 squadre. Le squadre saranno ripartite nei gironi in base alla posizione in classifica ottenuta nella 1° fase, tenendo conto delle seguenti condizioni per le squadre qualificate appartenenti alla stessa lega:

* Non più di 3 squadre nello stesso girone nel caso ne abbia qualificate 5.
* Non più di 2 squadre a girone nel caso ne abbia qualificate 3 o 4.
* Non più di 1 squadra a girone nel caso ne abbia qualificate 2.

La Seconda Fase avrà inizio dopo la conclusione del mercato di riparazione di Serie A e comunque dopo i mercati di riparazione invernali delle singole leghe (ove previsto, solitamente a partire dal 2° week-end di febbraio).

Le partite saranno di andata e ritorno per un totale di 6 giornate che verranno rispettivamente abbinate a 6 consecutive giornate di Serie A che si svolgono nel week-end calcistico (quindi, sono da escludersi eventuali turni infrasettimanali).

Si qualificano alle semifinali le prime 2 di ogni girone. L’ordine di classifica sarà stilato come nel punto precedente.

La composizione dei gironi con i relativi calendari è:

|  |  |
| --- | --- |
| GIRONE ALFAA1 = 1° ++++ (migliore prima nella fase precedente)A2 = 1°+ (peggiore prima nella fase precedente)A3 = 2° ++++ (migliore seconda nella fase precedente)A4 = 2°+ (peggiore seconda nella fase precedente) | GIRONE BETAB1 = 1° +++B2 = 1° + + B3 = 2° + ++B4 = 2° ++ |
| 1° giornataA4 – A1A3 – A2 | 2° giornataA1 – A3A2 – A4 | 3° giornataA1 – A2A3 – A4 | 1° giornataB4 – B1B3 – B2 | 2° giornataB1 – B3B2 – B4 | 3° giornataB1 – B2B3 – B4 |
| 4° giornataA2 – A1A4 – A3 | 5° giornataA1 – A4A2 – A3 | 6° giornataA3 – A1A4 – A2 | 4° giornataB2 – B1B4 – B3 | 5° giornataB1 – B4B2 – B3 | 6° giornataB3 – B1B4 – B2 |

1. **CHAMPIONS LEAGUE - SEMIFINALI E FINALE**

Le semifinali saranno incrociate (seconde contro prime) con partite di andata e ritorno (in casa delle prime). I gol in trasferta, a parità di reti segnate, **NON valgono più doppio**: ciò per adeguarsi alla nuova normativa emanata dalla UEFA.

Esse inizieranno il 2° week-end successivo alla fine della 2° Fase in corrispondenza di due giornate consecutive di campionato escludendo eventuali turni infrasettimanali.

La finalissima sarà una partita unica in campo neutro in corrispondenza del 2° week-end successivo alla fine delle semifinali.

1. **COPPA UFFA – PARTECIPANTI E MONTEPREMI**

A partire dall’edizione 2018-2019, tenuto conto della nuova formula di partecipazione alla Champions League, sono stati modificati i criteri di qualificazione della Coppa UFFA nel modo seguente.

 A questa competizione partecipano “di diritto”:

* Le classificate dal 6° al 7° posto nella Prima Divisione della Lega Fantachampionship
* Le classificate dal 6° al 7° posto nella Prima Divisione della Lega dei Fantasmi
* La 4° classificata nella Prima Divisione della Lega Fantaplazet
* Le vincenti della Coppa di Lega (interna a ciascuna lega)

per un totale fisso di 10 partecipanti.

Al numero suddetto occorre aggiungere le cosiddette “preliminariste” eliminate dai Preliminari di Champions: quindi, il totale definitivo delle partecipanti “di diritto” potrebbe andare da un numero minimo di 13 a un numero massimo di 15.

Nel caso in cui una delle partecipanti di diritto sia rientrata tra le qualificate alla Prima fase di Champions League, verrà ripescata nella stessa lega di appartenenza la squadra che la seguirà nella classifica della Prima Divisione.

Eventuali rinunce interne comportano il ripescaggio di sostituti rispettando comunque l’ordine di classifica.

A queste si aggiungeranno altre squadre provenienti dal turno preliminare per un totale complessivo di 16 squadre partecipanti.

Le 16 squadre partecipanti alla Prima Fase della Coppa UFFA, verseranno in Lega la somma di € 7,50 a titolo di iscrizione che costituirà il montepremi.

Alla vincitrice della Coppa UFFA, oltre ai complimenti degli avversari, andrà la Coppa UFFA (del valore di € 45-50) che deterrà per 1 anno e la somma di € 100,00.

Alla finalista sconfitta, oltre agli onori dovuti ai perdenti, la somma di € 20,00.

La squadra che per 3 volte (anche non consecutive) si aggiudicherà la competizione terrà a titolo definitivo la Coppa UFFA. In conseguenza di ciò, il corrispettivo in euro destinato all’acquisto di una nuova Coppa sarà versato, in aggiunta e in misura eguale, da tutte le leghe partecipanti, lasciando pertanto invariato il montepremi per vincitore e finalista.

1. **COPPA UFFA – PRELIMINARI**

I turni preliminari potrebbero svolgersi soltanto in caso sia necessario ripescare squadre al fine di raggiungere il numero totale di 16 partecipanti alla 1° Fase a Gironi (vedi capitolo precedente).

Di seguito, i 3 possibili scenari di Preliminari che potrebbero capitare:

**SCENARIO N° 1** –> Squadre partecipanti = 4 🡪 Squadre qualificate = 1

Questo è lo scenario che può accadere se già sono qualificate 15 squadre “di diritto” alla 1° Fase a Gironi della Coppa UFFA.

A questo scenario partecipano una “rappresentante” per ciascuna lega escludendo “a priori” quella avente il ranking più basso: per “rappresentante” s’intende la prima squadra che succede in classifica all’ultima qualificata di diritto ai Gironi della Coppa UFFA.

I preliminari saranno composti da 2 turni di qualificazione che verranno svolti in corrispondenza delle stesse giornate dei preliminari di Champions: ogni gara di “preliminare” consisterà in una partita unica in campo neutro (con eventuali supplementari e rigori).

Il Primo Turno di qualificazione si compone di due partite:

1. La prima partita (denominata **PL1a**) sarà tra la “rappresentante” della lega con ranking più alto contro la “rappresentante” della lega con ranking più basso (tra quelle partecipanti). La vincente di questo incontro accederà al Secondo Turno di qualificazione.
2. La seconda partita (denominata **PL1b**) vedrà affrontarsi le restanti due “rappresentanti”. La vincente di questo incontro accederà al Secondo Turno di qualificazione.

Il Secondo Turno di qualificazione vedrà affrontarsi ovviamente le due qualificate dopo il Primo Turno. La vincente accederà quindi alla 1° Fase a Gironi della Coppa UFFA.

**SCENARIO N° 2** –> Squadre partecipanti = 4 🡪 Squadre qualificate = 2

Questo è lo scenario che può accadere se già sono qualificate 14 squadre “di diritto” alla 1° Fase a Gironi della Coppa UFFA.

A questo scenario partecipano una “rappresentante” per ciascuna lega escludendo “a priori” quella avente il ranking più basso: per “rappresentante” s’intende la prima squadra che succede in classifica all’ultima qualificata di diritto ai Gironi della Coppa UFFA.

Vi sarà un unico turno di preliminare composto da gare di andata e ritorno che verranno svolte in corrispondenza delle stesse giornate dei preliminari di Champions (nella gara di ritorno vi potranno essere eventuali supplementari e rigori): le vincenti accederanno quindi alla 1° Fase a Gironi della Coppa UFFA.

I gol in trasferta, a parità di reti segnate, **NON valgono più doppio**: ciò per adeguarsi alla nuova normativa emanata dalla UEFA.

Gli abbinamenti saranno così composti:

1. La prima partita (denominata **PL1a**) sarà tra la “rappresentante” della lega con ranking più alto contro la “rappresentante” della lega con ranking più basso (tra quelle partecipanti).
2. La seconda partita (denominata **PL1b**) vedrà affrontarsi le restanti due “rappresentanti”.

La gara di andata si svolgerà in casa della rappresentante con ranking peggiore.

**SCENARIO N° 3** –> Squadre partecipanti = 5 🡪 Squadre qualificate = 3

Questo è lo scenario che può accadere se già sono qualificate 13 squadre “di diritto” alla 1° Fase a Gironi della Coppa UFFA.

A questo scenario partecipano una “rappresentante” per ciascuna lega: per “rappresentante” s’intende la prima squadra che succede in classifica all’ultima qualificata di diritto ai Gironi della Coppa UFFA.

La rappresentante della lega con il migliore ranking verrà qualificata direttamente alla 1° Fase a Gironi.

Per le restanti 4 rappresentanti vi sarà un unico turno di preliminare composto da gare di andata e ritorno che verranno svolte in corrispondenza delle stesse giornate dei preliminari di Champions (nella gara di ritorno vi potranno essere eventuali supplementari e rigori): le vincenti accederanno quindi alla 1° Fase a Gironi della Coppa UFFA.

I gol in trasferta, a parità di reti segnate, **NON valgono più doppio**: ciò per adeguarsi alla nuova normativa emanata dalla UEFA.

Gli abbinamenti saranno così composti:

* La prima partita (denominata **PL1a**) sarà tra la “rappresentante” della lega con ranking più alto contro la “rappresentante” della lega con ranking più basso (tra quelle partecipanti).
* La seconda partita (denominata **PL1b**) vedrà affrontarsi le restanti due “rappresentanti”.

La gara di andata si svolgerà in casa della rappresentante con ranking peggiore.

Per l’edizione corrente 2023-2024, essendo 14 le qualificate di diritto alla 1° Fase a Gironi, si rientra nello scenario N° 2.

Quindi, in base al ranking UFFA, la rappresentante “esclusa a priori” è quella della Lega Fantaplazet e il Primo Turno sarà così composto:

**PL1a** 🡪 Rapp. Fantasmi vs Rapp. Fantachampionship 🡪 **PELE’ F.C. (*Riccardo Conti*) vs ATL. MARRABBIO (*Andrea Conti*) 🡪 ATL. MARRABBIO (*Andrea Conti*)**

**PL1b** 🡪 Rapp. Delta vs Rapp. Football 🡪 **GUNDAM (*Costantino Marchetti*) vs ATL. MADRID (*Pierpaolo Iurino*) 🡪 GUNDAM (*Costantino Marchetti*)**

1. **COPPA UFFA - 1° FASE A GIRONI**

La prima fase sarà composta da 4 gironi di quattro squadre ciascuno. La composizione dei gironi è decisa in base al piazzamento in campionato e al ranking UFFA, cercando di rappresentare le Leghe in ogni girone nella maniera più equa possibile (evitando finché possibile che due squadre appartenenti alla stessa lega si trovino contro nello stesso girone)

L’ordine delle Teste di Serie (dicasi TS) sarà il seguente:

1. I vincitori delle rispettive Coppe di Lega in ordine di ranking;
2. La detentrice di Coppa UFFA, eventualmente eliminata dai preliminari di Champions (se presente);
3. Le squadre eliminate/escluse dai preliminari di Champions in ordine di ranking (PD-RK);
4. e così via.

Nel caso la detentrice non sia presente, lo step b verrà by-passato.

Le partite saranno di andata e ritorno per un totale di 6 giornate che verranno abbinate alle medesime giornate della 1° Fase della Champions.

Si qualificano alla fase successiva le prime 2 di ogni girone. L’ordine di classifica di ciascun girone sarà stilato in base a: 1) Punti; 2) Totale-squadra totale; 3) Classifica scontri diretti; 4) Differenza reti totale; 5) Sorteggio.

La composizione (che sarà definitiva dopo i preliminari) dei 4 gironi per questa edizione con i relativi calendari è:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| GIRONE ATS1 = VC Fantasmi = **HFB GOTEBORG**(*Piero Ferrante*)TS8 = 4° Football =**SANTOS DO VATICAO**(*Fabio Briziarelli*)TS9 = FC Delta =**GENKONE**(*Fabio Bugo*)TS15 = Qprel1 Fantacha=**ATL. MARRABBIO**(*Andrea Conti*) | GIRONE BTS2 =VC Fantaplazet =**FC VALLEVERTA**(*Gabriele Conti*)TS7 = SC Fantachamp =**BOCA ALLSTARS**(*Angelo Silvestri*)TS10 = 6° Fantasmi =**KAZANKA**(*Claudio Argentini*)TS16 = Qprel2 Delta =**GUNDAM**(*Costantino Marchetti*) | GIRONE CTS3 = PD-RK1 Football =**ZENIT**(*Sandro Frulio*)TS6 = PD-RK4 Fantaplaz =**LOS ALCAMO Galaxy**(*Marco Paluzzi*)TS12 = 6° Fantachamp. =**REAL MORICIO’**(*Massimiliano Morici*)TS13 = 7° Fantasmi =**REAL SIMONE**(*Alessandro Leandri*) | **GIRONE D**TS4 = PD-RK2 Delta =**OUZO**(*Valerio Secchiaroli*)TS5 = PD-RK3 Fantasmi=**ATL. MICATANTO**(*Riccardo Benedetti*)TS11 = 4° Fantaplazet =**DEPORTIVO APERITIVO**(*L. Angelucci / L. Pizzuti*)TS14 = 7° Fantachamp. =**STARK INDUSTRIES**(*Cristian Roffi*) |
| 1° giornataTS16 – TS1TS9 – TS8 | 2° giornataTS1 – TS9TS8 – TS16 | 1° giornataTS15 – TS2TS10 – TS7 | 2° giornataTS2 – TS10TS7 – TS15 | 1° giornataTS14 – TS3TS11 – TS6 | 2° giornataTS3 – TS11TS6 – TS14 | 1° giornataTS13 – TS4TS12 – TS5 | 2° giornataTS4 – TS12TS5 – TS13 |
| 3° giornataTS1 – TS8TS9 – TS16 | 4° giornataTS8 – TS1TS16 – TS9 | 3° giornataTS2 – TS7TS10–TS15 | 4° giornataTS7 – TS2TS15–TS10 | 3° giornataTS3 – TS6TS11–TS14 | 4° giornataTS6 – TS3TS14–TS11 | 3° giornataTS4 – TS5TS12–TS13 | 4° giornataTS5 – TS4TS13–TS12 |
| 5° giornataTS1 – TS16TS8 – TS9 | 6° giornataTS9 – TS1TS16 – TS8 | 5° giornataTS2 – TS15TS7 – TS10 | 6° giornataTS10 – TS2TS15 – TS7 | 5° giornataTS3 – TS14TS6 – TS11 | 6° giornataTS11 – TS3TS14 – TS6 | 5° giornataTS4 – TS13TS5 – TS12 | 6° giornataTS12 – TS4TS13 – TS5 |

N.B. Per una ripartizione equa delle leghe nei gironi, sono state invertite: (dopo esito preliminari)

**a) invertite TS11 e TS12 (per evitare che la lega Fantaplazet abbia 2 squadre nello stesso girone C);**

**b) invertite TS13 e TS14 (per evitare che la lega Fantasmi abbia 2 squadre nello stesso girone D)**

**c) invertite TS15 e TS16 (per evitare che le leghe Fantachamp e Delta abbiano 2 squadre nello stesso girone)**

1. **COPPA UFFA - 2° FASE - QUARTI**

Le 8 qualificate verranno divise in 2 gironi da 4 squadre (ripartite come indicato sotto in base alla posizione in classifica ottenuta nella 1° fase) con le seguenti condizioni: non vi possono essere più di 2 squadre per lega nello stesso girone nel caso la stessa ne qualifichi 3 o 4; non più di 1 squadra per gli altri casi.

La 2° Fase si svolgerà con partite di andata e ritorno per un totale di 6 giornate che verranno abbinate alle medesime giornate della 2° Fase della Champions.

Si qualificano alle semifinali le prime 2 di ogni girone. L’ordine di classifica sarà stilato come nel punto precedente.

La composizione dei gironi con i relativi calendari è:

|  |  |
| --- | --- |
| GIRONE ALFAA1 = 1° ++++ (migliore prima nella fase precedente)A2 = 1°+ (peggiore prima nella fase precedente)A3 = 2° ++++ (migliore seconda nella fase precedente)A4 = 2°+ (peggiore seconda nella fase precedente) | GIRONE BETAB1 = 1° +++B2 = 1° + + B3 = 2° + ++B4 = 2° ++ |
| 1° giornataA4 – A1A3 – A2 | 2° giornataA1 – A3A2 – A4 | 3° giornataA1 – A2A3 – A4 | 1° giornataB4 – B1B3 – B2 | 2° giornataB1 – B3B2 – B4 | 3° giornataB1 – B2B3 – B4 |
| 4° giornataA2 – A1A4 – A3 | 5° giornataA1 – A4A2 – A3 | 6° giornataA3 – A1A4 – A2 | 4° giornataB2 – B1B4 – B3 | 5° giornataB1 – B4B2 – B3 | 6° giornataB3 – B1B4 – B2 |

1. **COPPA UFFA - SEMIFINALI E FINALE**

Le semifinali saranno incrociate (seconde contro prime) con partite di andata e ritorno (in casa delle prime). I gol in trasferta, a parità di reti segnate, **NON valgono più doppio**: ciò per adeguarsi alla nuova normativa emanata dalla UEFA.

Esse si giocheranno nelle medesime giornate abbinate alle semifinali Champions.

La finalissima sarà una partita unica in campo neutro e si giocherà nella medesima giornata abbinata alla finalissima Champions.

1. **SUPERCOPPA**

A partire dall’edizione 2018-2019, le 2 Detentrici di Champions e Coppa UFFA dell’edizione precedente si scontrano tra di loro in una partita unica in campo neutro (con eventuali supplementari e rigori) e si giocherà nella giornata successiva alla conclusione dei turni preliminari (ovvero alla **11°**).

**F.C. DE LOLLIS (Lega Fantasmi) vs BRUGES (Lega Delta)** 🡪 **BRUGES**

Alla vincente del suddetto incontro verrà assegnata la **Supercoppa** che consisterà in un trofeo “itinerante” (ovvero preso in custodia per un anno intero a partire dalla stagione successiva), gentilmente offerto dal Presidente della Lega Football, oltre a un premio in denaro consistente nella somma di un contributo una-tantum di € 5 che ogni lega verserà alla fine della stagione appena conclusa.

1. **quotidiano ufficiale**

Il quotidiano ufficiale è la Gazzetta dello Sport “cartacea” del giorno successivo alla partita giocata. I voti vengono presi dalle pagelle mentre gol, ammonizioni, espulsioni vengono prese dal tabellino.

Nei casi rari in cui nel tabellino vi dovessero essere sviste “colossali” inerenti il marcatore di una rete o l’attribuzione o meno di un cartellino giallo e/o rosso, onde evitare ulteriori discussioni e contestazioni, a partire dall’edizione 2018-2019 viene applicata la seguente procedura:

a) **Per le assegnazioni di gol/autogol (in particolare, in caso di situazioni dubbie) si adotterà quanto indicato nei comunicati ufficiali della Lega di Serie A, reperibili sul sito** [**www.legaseriea.it**](http://www.legaseriea.it)**.**

b) **Le ammonizioni ed espulsioni, qualora ci siano dubbi, vengono confrontate con il Comunicato Ufficiale del Giudice Sportivo della Lega Serie A, reperibile sul sito** [**www.legaseriea.it**](http://www.legaseriea.it)**, unica fonte inequivocabilmente corretta a riguardo.**

È inoltre possibile per ciascun presidente porgere un **reclamo** “formale” per far correggere eventuali sviste della Gazzetta **anche sul singolo “voto”** ma solo alle seguenti condizioni:

1. Deve pervenire a colui che si occupa ufficialmente del calcolo dei fantarisultati entro la mezzanotte del giorno precedente allo svolgimento del primo anticipo della successiva giornata di Serie A, escludendo ovviamente turni infrasettimanali (per esempio, se il 1° anticipo è previsto il venerdì sera, il reclamo deve pervenire entro il giovedì prima, e così via);
2. Deve essere riportata (tramite whatsapp) una prova documentata dell’effettiva correzione da parte della sola Gazzetta “cartacea”: non sono quindi ammesse altre fonti come ad es. Gazzetta “online”, FantaGazzetta, ecc.

Il reclamo, se accolto, porterà al ricalcolo delle partite interessate dalla correzione con la conseguente modifica delle relative classifiche.

Eventuali correzioni (sempre rispettando le tempistiche del reclamo) potranno essere portati in autonomia anche da colui che si occupa del calcolo risultati, nel caso dovesse accorgersi di errori propri o della stessa Gazzetta nell’inserimento dei voti.

1. **ROSE E FORMAZIONI**

Le rose delle squadre partecipanti sono quelle stabilite all’interno della propria lega ma non dovranno superare il numero totale massimo di 25 giocatori. Lo stesso dicasi per i ruoli (ovvero 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti). Prima dell’inizio di ogni fase di qualificazione (Preliminari/Supercoppa, 1° Fase a Gironi, 2° Fase a partire dai Quarti), le squadre partecipanti dovranno comunicare una lista che sarà “bloccata” durante il periodo di svolgimento della medesima fase. Tra una fase e l’altra, in particolare dopo lo svolgimento dei mercati di riparazione autunnale e invernale (ove previsto nelle singole leghe), si potrà pertanto modificare la lista che verrà comunicata alle altre leghe. Fermo restando il suddetto vincolo temporale della lista “bloccata”, sarà possibile utilizzare giocatori in prestito in sostituzione di qualcuno dei 25 della rosa (nella Lega dei Fantasmi esiste questa eventualità per sostituire temporaneamente calciatori infortunati) ma solo se il periodo di indisponibilità è noto ed è superiore alla durata totale della singola Fase di Qualificazione (ovvero dalla 1° alla 6° giornata della 1° Fase e, nel caso fosse qualificata, dalla 1° giornata della 2° Fase fino alla Finale) e la stessa squadra non avrà alcuna possibilità di riacquistare giocatori che aveva tagliato nelle fasi precedenti.

Non ci sono limiti per gli stranieri sia comunitari che extra schierabili in formazione.

Le formazioni delle partecipanti di ciascuna lega devono essere comunicate dai Presidenti di Lega entro il sabato (e comunque prima che si giochi il 1° anticipo della giornata “reale” di Serie A) a meno di addotti e giustificati motivi, fermo restando l’onestà e la correttezza degli stessi presidenti. La mancata o ritardata comunicazione dà luogo alla sostituzione della formazione con quella della settimana precedente.

Se ciò succedesse alla prima giornata (o al 1° turno preliminare), verrà recuperata, per la squadra del suddetto allenatore, la formazione utilizzata per la competizione corrente (Campionato e in alternativa Coppa) della propria lega.

*Da qualche anno a colui che si occupa dell’inserimento formazioni nel foglio di calcolo (ovvero al Presidente della Lega Fantasmi) la modalità di comunicazione di ciascuna lega è così differenziata:*

*a) Leghe Fantachampionship e Fantaplazet: unico gruppo whatsapp ad-hoc (in cui ciascun partecipante delle 2 leghe comunica la propria formazione);*

*b) Lega Delta: whatsapp con il Presidente di Lega (in cui vengono comunicate tutte le formazioni delle proprie partecipanti);*

*c) Lega Football: tramite bacheca nell’apposito sito web.*

Nel caso di mancata comunicazione rigoristi (negli incontri in cui sono previsti), si applicherà d’ufficio un ordinamento “invertito” dove l’ultimo attaccante titolare schierato sarà il 1° rigorista e il portiere sarà l’11° rigorista.

Nel caso venisse fornita una sequenza di numeri d’ordine al termine della formazione (e non l’indicazione del numero a fianco di ciascun titolare), si applicherà il mapping di associazione utilizzando l’ordine dei giocatori schierati come da vecchia numerazione classica dei titolari (per es. Formazione = Port, Dif1, Dif2, Dif3, Cen1, Cen2, Cen3, Cen4, Att1, Att2, Att3 con la sequenza 8-4-1-3-… equivarrà a 8-Cen4, 4-Dif3, 1-Port, 3-Dif2 e così via).

Nel caso di errato ordinamento rigoristi (per es. se viene utilizzato lo stesso numero d’ordine per 2 o più calciatori), si applicherà d’ufficio un ordinamento “invertito” limitatamente ai giocatori che incorrono nell’errore ovvero (a parità di numero d’ordine) l’ultimo schierato tirerà il rigore prima di quello schierato in precedenza.

Al momento sono disponibili alcuni indirizzi e-mail:

 **roberto.dicecca2@gmail.com**(LEGA DEI FANTASMI)

 **biliano@tiscali.it**(LEGA FOOTBALL CUP)

 **andreacontiuniq@gmail.com** (LEGA FANTACHAMPIONSHIP)

 **daniele.acquaroli@inwind.it** (LEGA FANTACHAMPIONSHIP)

 **iacopiotre@gmail.com** (LEGA DELTA)

 **emiliano.conti23@gmail.com** (LEGA FANTAPLAZET)

La formazione con gli 11 giocatori titolari è composta da 1 portiere, da un minimo di 3 ad un massimo di 6 difensori, da un minimo di 3 ad un massimo di 5 centrocampisti e da un minimo di 1 ad un massimo di 3 attaccanti. Quindi i moduli ammissibili sono i seguenti: 3-4-3, 3-5-2, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1, 6-3-1.

Le riserve sono 7: un portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti e 2 attaccanti. All’interno dello stesso ruolo i panchinari devono essere comunque comunicati in ordine. Si dà facoltà a ciascun allenatore di schierare una panchina incompleta (per infortuni o squalifiche varie). Nel caso si schieri erroneamente più di due riserve di pari ruolo, verranno ridotte d’ufficio a due eliminando le ultime riserve indicate; nel caso, invece, si schieri erroneamente una riserva non presente nella propria rosa, essa non verrà considerata.

Nel caso, per errore, venga schierato un titolare non appartenente alla propria rosa oppure un titolare venga schierato doppio, il giocatore in eccesso (estraneo o duplicato) verrà considerato assente e verrà sostituito dalla riserva di pari ruolo, secondo l’ordine di priorità. Lo stesso vale se dovesse mancare un titolare (ossia la squadra dovesse essere in inferiorità numerica). Tale subentro varrà come una vera e propria sostituzione ai fini del raggiungimento del limite massimo di sostituzioni possibili (3) e sarà prioritaria rispetto alle altre.

Se lo stesso giocatore compare in formazione sia tra i titolari che tra le riserve, questi verrà considerato titolare ed escluso dalla panchina. Nel caso venga schierato un modulo non ammissibile, si darà luogo alla sostituzione della formazione con quella della settimana precedente.

Ogni errore di formazione o di rosa verrà evidenziato (solitamente in rosso) nel foglio excel di calcolo risultati.

Nel caso vengano schierati nella formazione titolare più di 3 calciatori che, al momento del calcolo dei risultati, non abbiano giocato nella realtà (ovvero non siano mai entrati in campo nella giornata interessata perché notoriamente squalificati, infortunati o fuori rosa), verrà applicato 1 punto di penalizzazione per ciascun titolare “fasullo” in aggiunta al numero minimo di 3 (questa regola è stata definita per evitare eventuali tentativi di falsare il risultato della fantapartita a favore di altre squadre, come accaduto in passato).

##### CALCOLO DEL RISULTATO

1. Il **VOTO GIOCATORE** è dato dal voto in pagella assegnato al giocatore dal quotidiano ufficiale. Il calciatore che è stato giudicato ma il cui voto non compare nelle pagelle del Q.U. (per un errore tipografico) è da intendersi “assente”.
2. Il **TOTALE-VOTO GIOCATORE** è dato dalla somma del VOTO GIOCATORE con i seguenti coefficienti:
* +3 punti per ogni gol realizzato.
* +3 punti per ogni rigore parato (vale solo per il portiere).
* -3 punti per ogni rigore sbagliato.
* -2 punti per ogni autogol.
* -1 punto per ogni gol subito (vale per il solo portiere).
* -1 punto per l'espulsione.
* -0,5 punti per l'ammonizione.

Si precisa che il rigore calciato, anche se parato, respinto dal portiere o dai pali, e rimesso in gol dal giocatore, è considerato rigore sbagliato.

Per quanto riguarda espulsioni ed ammonizioni, fa fede il tabellino del quotidiano ufficiale: quindi sono eventualmente valide anche per i giocatori seduti in panchina o comunque fuori dal terreno di gioco.

1. **SOSTITUZIONI** - Si possono effettuare al massimo 3 sostituzioni (portiere compreso) con i panchinari schierati. Il giocatore che non ha giocato o che ha avuto come voto NG o SV (escluso il portiere) viene sostituito dal pari ruolo in panchina. Si considera sempre il primo giocatore nell’ordine dei due in panchina per un ruolo; se esso non ha giocato a sua volta oppure se è stato già utilizzato per un'altra sostituzione, si considera il secondo; se anche a questi non è possibile assegnare un voto, subentrerà la RISERVA D’UFFICIO che prende come TOTALE-VOTO GIOCATORE un 4 (quattro). La “riserva d’ufficio” non è da conteggiarsi nel numero massimo dei 3 suddetti; d’altra parte, si potrà però usufruire di UNA sola riserva d’ufficio.

Le sostituzioni vengono effettuate con il seguente metodo:

Il portiere ha sempre la precedenza su tutti i giocatori; se non è possibile sostituirlo (cioè se anche la riserva non ha giocato) verrà assegnata la “riserva d’ufficio”. Vengono sostituiti poi gli altri giocatori UNO PER RUOLO.

Nel caso si debbano sostituire più di tre giocatori si procede come segue: se c’è da sostituire il portiere, lo si sostituisce subito; se le restanti sostituzioni sono da farsi negli altri tre ruoli (D, C, A), si considerano le prime tre riserve (una per ruolo) e subentrano i due con il Totale-Voto più alto, il quarto è “riserva d’ufficio” mentre tutti gli altri sono considerati, a tutti gli effetti, GIOCATORI ASSENTI e prendono come TOTALE-VOTO GIOCATORE uno 0 (zero). Nel caso le sostituzioni rimanenti siano da farsi negli stessi ruoli (ad es: 2 difensori e 2 centrocampisti), subentrano ovviamente le prime due riserve (sempre una per ruolo) mentre gli altri vengono sostituiti come sopra (riserva d’ufficio e poi giocatore assente).

Se si devono sostituire quattro giocatori (escluso il portiere) in due ruoli (ad es: 2 difensori e 2 centrocampisti), entrano subito i primi due panchinari (sempre uno per ruolo), poi quello tra gli altri due panchinari con il Totale-Voto più alto, quindi la “riserva d’ufficio”. E così via…

1. Il portiere con voto NG o SV che ha giocato per almeno 30 minuti (si fa riferimento al tabellino del quotidiano ufficiale) prende come VOTO GIOCATORE un 6 d'ufficio a cui vengono assegnati eventuali coefficienti.
2. Il giocatore espulso con voto NG o SV prende come TOTALE-VOTO GIOCATORE un 4 d'ufficio senza il coefficiente previsto per l’espulsione.
3. Il giocatore con voto NG o SV autore di gol prende come VOTO GIOCATORE un 6 d'ufficio più il coefficiente previsto (+3).
4. Il giocatore con voto NG o SV autore di autogol prende come VOTO GIOCATORE un 6 d’ufficio più il coefficiente previsto (-2).
5. Il giocatore con voto NG o SV che calcia un rigore prende come VOTO GIOCATORE un 6 d’ufficio più il coefficiente previsto.
6. Il portiere con voto NG o SV che subisce gol o para un rigore, anche se non ha giocato per almeno 30 minuti prende come VOTO GIOCATORE un 6 d’ufficio più il coefficiente previsto.
7. Il **TOTALE SQUADRA** è dato dalla somma dei TOTALE-VOTO GIOCATORE degli undici giocatori in campo. Ad esso, se la squadra da calendario gioca in casa, si aggiunge un coefficiente di +2 punti come Fattore Campo. Dalla cifra ottenuta si ottiene il numero di gol segnati dalla squadra, in base alla seguente tabella di conversione:
* Fino a 65,5 punti = 0 gol.
* Da 66 a 71,5 punti = 1 gol.
* Da 72 a 77,5 punti = 2 gol.
* Da 78 a 83,5 punti = 3 gol.
* Da 84 a 89,5 punti = 4 gol

 e via di seguito (ogni 6 punti un gol in più).

1. Integrazioni alla Tabella di Conversione

Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare, ove applicabile, il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:

1. Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l’altra almeno di 3 punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita. Esempio: squadra X = 72,5 punti; squadra Y = 70 punti; risultato = 2-2 (e non 2-1).
2. Se la situazione descritta alla lettera a si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti, la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). Esempio: squadra X = 67 punti; squadra Y = 65 punti; il risultato = 0-0 (e non 1-1 come descritto alla lettera a).
3. 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.
4. La vittoria vale 3 punti, il pareggio 1 punto, la sconfitta 0 punti.
5. **PARTITE SOSPESE O POSTICIPATE** – Nel caso una partita venga sospesa o posticipata per una qualunque ragione (anche se il quotidiano ufficiale dovesse assegnare dei voti), per il calcolo del Risultato si dovrà aspettare che la partita venga recuperata (conservando comunque il Q.U. relativo alla giornata della sospensione) a condizione che tale recupero (o posticipo) rientri temporalmente nel calendario della fase di qualificazione interessata (comunque non oltre la settimana successiva all’ultima giornata della suddetta fase). Se questa condizione non fosse verificata oppure se uno o più calciatori schierati in formazione (titolari o riserve) per qualsiasi motivo (squalifica, infortunio, scelta tecnica, trasferimento) non giocassero il recupero (o posticipo), si assegnerà ai giocatori interessati come TOTALE-VOTO GIOCATORE un 6 d’ufficio.
6. **PARTITE VINTE A TAVOLINO** – Nel caso una partita non venga disputata e poi vinta a tavolino a seguito della decisione del Giudice Sportivo (arrivata comunque non oltre la settimana successiva all’ultima giornata della fase di qualificazione interessata), per i calciatori schierati in formazione (titolari o riserve) si assegnerà come TOTALE-VOTO GIOCATORE un 6 d’ufficio.

##### TEMPI SUPPLEMENTARI E CALCI DI RIGORE

1. Nelle partite di ritorno delle semifinali e nella finale, nel caso la partita si chiuda al 90’ in parità, si passerà prima ai tempi supplementari e successivamente, nel caso il risultato di parità persista, ai calci di rigore.
2. L’esito, cioè il Risultato Finale dei TEMPI SUPPLEMENTARI, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:
(i) Si sommano i Totali-Calciatore delle prime riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra (al massimo ci saranno 3 giocatori);
(ii) Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in sostituzione di un titolare oppure non sia scesa in campo nella realtà o sia stata giudicata s.v., si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;
(iii) Se anche per la seconda riserva di movimento valgono le condizioni di cui sopra, si assegnerà un 4 (quattro) d’UFFICIO;
(iv) Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;
(v) Vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

**Tabella di Conversione Supplementari**
La Tabella di Conversione Supplementari trasforma ciascun Totale-Supplementari in un certo numero di gol, così da ottenere un “reale” risultato calcistico:
	* Meno di 20 = 0 gol
	* Da 20 a 23,999 = 1 gol
	* Da 24 a 27,999 = 2 gol
	* Da 28 a 31,999 = 3 gol
	* Da 32 a 35,999 = 4 gol

e così via (ogni 4 punti un gol)

1. Il rigore si considera REALIZZATO se il VOTO GIOCATORE è maggiore o uguale a 6. In caso contrario il rigore è considerato SBAGLIATO.
2. Il rigorista con voto NG o SV o che non ha giocato viene sostituito dal pari ruolo in panchina CONSIDERANDO SOLO LA PRIMA RISERVA: al massimo quindi si potranno sostituire 4 giocatori. Il rigore calciato dal giocatore che non è stato possibile sostituire è considerato RIGORE SBAGLIATO.
3. Solo in caso di ulteriore parità dopo i primi cinque rigori (tirati dai rigoristi titolari) si passerà a quelli ad oltranza. A parità di rigori calciati vince la squadra in vantaggio.
4. Nel caso persista il risultato di parità anche dopo i rigori ad oltranza si procederà come indicato di seguito:
* **Per le semifinali**: Si sommano il TOTALE SQUADRA della partita di andata al TOTALE SQUADRA più il TOTALE SQUADRA TEMPI SUPPLEMENTARI della partita di ritorno. La squadra con il totale più alto vince la partita per un gol in più. In caso di ulteriore parità si considera SOLO il TOTALE SQUADRA più il TOTALE SQUADRA TEMPI SUPPLEMENTARI della partita di ritorno (quella in atto): la squadra con il totale più alto vince per un gol in più. In caso di ulteriore parità si ricorrerà al sorteggio.
* **Per la finale:** Si somma il TOTALE SQUADRA al TOTALE SQUADRA TEMPI SUPPLEMENTARI: vince la squadra con il totale più alto per un gol in più. In caso la parità persista si considera solo il TOTALE SQUADRA: la squadra che ha totalizzato il più alto vince per un gol in più. In caso di ulteriore parità si rigiocherà la partita in corrispondenza della 34° giornata. Se anche in questa dovesse persistere una parità assoluta, si procederà al sorteggio.

1. SORTEGGIO

Nel caso che alla fine di ciascuna fase di qualificazione pervenga tra 2 o più squadre una situazione di perfetta parità (evento alquanto raro) che non possa pertanto decretare il qualificato alla fase successiva (o addirittura il vincitore nella finalissima), si ricorrerà ad un sorteggio così basato: si assegnerà a caso il “pari” ad una squadra ed il “dispari” all’altra (nel caso di 2 squadre) oppure i 90 numeri del lotto verranno ripartiti in maniera eguale (nel caso di 3 o più squadre). Dopodiché si attenderà l’estrazione del primo numero sulla ruota di Roma il mercoledì successivo che designerà il vincitore.

**P. S.**  PER QUALSIASI CASO NON CONTEMPLATO IN QUESTO REGOLAMENTO, SI FARA’ RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA FEDERAZIONE NAZIONALE FANTACALCIO ITALIANO NONCHÉ ALLA LOGICA E AL BUON SENSO