

4° Campionato di FantaeClub

Sommario

4° Campionato di FantaeClub.....	1
REGOLAMENTO UFFICIALE.....	2
Cos'è il FantaeClub?	2
1. Leghe.....	2
2. Mercato Estivo	3
A. Fase 1.....	3
B. Fase 2	4
3. Mercato Invernale.....	4
Indennizzi.....	4
4. Formazione	5
5. Punteggio	5
La Gara	6
L'Esito della Gara	6
Bonus e Malus.....	6
Bonus classici	6
Malus classici	6
Modificatore della difesa	7
Switch	7
Risultato Finale	8
Tabella di Conversione:	8
6. Casi particolari.....	8
Portiere senza voto	8
Portiere senza voto + punti azione	8
Calciatore senza voto	9
Squadra/e senza voto	9
Rigore sbagliato	9
Espulso senza voto	9
Ammonito senza voto	9
Marcatore senza voto	9
Autogol senza voto	9
Sostituzione del portiere con calciatore di movimento	10
Rigore calciato senza voto	10
Partita sospesa o rinviata o decisa 'a tavolino'	10

7. Classificazioni.....	10
La Classifica di Lega	10
8. Classifica Finale gare	11
9. Le Competizioni.....	12
9.1 Campionato.....	12
9.2 Champions League.....	12
9.3 Europa League.....	13
9.4 Conference League	13
9.5 Coppa Italia.....	13
10. Scontri Diretti (andata e ritorno o solo andata)	14
Supplementari.....	14
Rigori	14
11. Calendario incontri Coppe Europee.....	15
12. Calendario incontri Coppe Italia	15

REGOLAMENTO UFFICIALE

Cos'è il FantaeClub?

È un torneo di Fantacalcio che simula ciò che accade realmente nel mondo del calcio, dando così a chi lo gioca, ossia ai cosiddetti Fantallenatori, la sensazione di partecipare a tutte le gare italiane ed europee attualmente in vigore.

1. Leghe

All'interno del Campionato saranno costituite, in base al numero delle richieste di iscrizione, più leghe, che saranno composte ciascuna da 10 Fantallenatori. Ogni lega dovrà comunicare un referente (Presidente di Lega) all'indirizzo: info@eclub.fun.

Le leghe potranno essere composte da 10, 20, 30 o più squadre multiple di 10. Più semplicemente: se si è in 10 verrà costituita una lega da 10, se si è in 20 e si vuole partecipare ad un'unica lega, tale lega divisa in due leghe da 10, alla fine del campionato in base alla classifica verrà costituita la serie A e la serie B (i primi 5 della prima lega e i primi 5 della seconda lega costituiranno la nuova serie A tutti gli altri la serie B, se i partecipanti diverranno 30 si inserirà la serie C e così via...). Questa suddivisione è solo meritocratica all'interno di un contesto di persone amiche e/o dello stesso gruppo o azienda, in quanto anche le Leghe che sono in serie B, o in serie C parteciperanno alle coppe europee per far sì che tutti possono accedere al Super Premio.

Ciascun Fantallenatore dovrà scegliere il nome della squadra con cui intende partecipare scegliendolo tra tutte le squadre esistenti al mondo affiliate alle varie federazioni nazionali ed internazionali, in caso di scelta dello stesso nome con un altro allenatore, si procederà al sorteggio.

Il nome della lega e delle singole squadre dovrà essere approvato dagli organizzatori di eClub.

2. Mercato Estivo

Per consentirci di terminare gli incontri del calendario (doppio girone ANDATA e RITORNO completo) si rende necessaria la partenza del FantaeClub dalla 3° giornata del Campionato Italiano di Serie A (la terza giornata inizia con Sassuolo vs Verona ore 18.30 del 01 settembre 2023).

Nel caso di leghe precostituite (amici che appartengono alla stessa lega) è consentito fare l'asta iniziale di persona, a patto che le rose siano comunicate entro il **25/08/2022**) alle ore 23.59 al seguente indirizzo mail: info@eclub.fun , pena l'esclusione.

A. Fase 1

Il mercato estivo si effettuerà utilizzando l'app Fantacalcio (Leghe FC), alla quale ciascun partecipante dovrà iscriversi; le modalità di iscrizione all'App verranno comunicate successivamente;

al momento:

1. Ciascun Fantallenatore dovrà acquistare obbligatoriamente: 3 portieri, 8 centrocampisti, 8 difensori, 6 attaccanti.
2. I crediti per acquistare tali giocatori saranno 260 (questo significa che la somma massima spendibile per acquistare i 25 calciatori non può superare i 260 crediti).

Nel caso in cui più fantallenatori offerissero la stessa cifra per lo stesso calciatore, tale calciatore tornerà tra gli svincolati e sarà acquistabile da tutti i fantallenatori. I calciatori svincolati non possono più essere ripresi dalla stessa squadra che li ha svincolati)

IL MERCATO ESTIVO VERRA' EFFETTUATO DALLE ORE 0,01 DEL GIORNO 28/08/2022 ALLE ORE 23,59 DEL GIORNO 31/08/2022. INOTRE QUALORA

UN CALCIATORE, NEL PERIODO CHE VA DALLE ORE 0,01 ALLE ORE 20,00 DEL GIORNO 01/09/2022 (Ora in cui ufficialmente terminerà il mercato della serie A TIM) DOVESSE LASCIARE LA SERIE A PER ESSERE VENDUTO AD ALTRO CAMPIONATO (ESTERO O DI ALTRA SERIE), IL FANTALLENATORE CHE LO AVESSE ACQUISTATO RICEVERA' INDIETRO LO STESSO IMPORTO (100%) CON CUI LO HA ACQUISTATO NEL PRECEDENTE MERCATO.

Tutte le Leghe proseguiranno con un'altra sessione di mercato fantacalcio (presumibilmente si farà in data 5/9/23), al termine del mercato reale di serie A, per dare a tutti la possibilità di acquistare i calciatori che sono entrati a far parte del campionato di serie A TIM, dopo il 31/8/23.

Entro il 31 agosto tutte le rose dovranno essere complete di tutti i giocatori previsti (25). Eventuali cambi potranno avvenire nella sessione successiva. In caso di mancato completamento della rosa si provvederà di ufficio con il riempimento di un giocatore non utilizzabile da sostituire nella prima sessione utile.

B. Fase 2

Saranno assegnati a ciascun Fantallenatore ulteriori crediti prima dell'apertura del mercato invernale (che presumibilmente sarà il 01/02/2023, salvo cambiamenti). Per cercare di dare maggior impulso e far sì che ci sia sempre interesse, l'assegnazione dei Crediti sarà fatta in modalità inversamente proporzionale alla posizione in classifica, ossia l'ultimo prenderà 50 crediti, il penultimo 45, il terzultimo 40 e a seguire fino ad assegnare 5 crediti al primo in classifica (quindi a scalare di 5 crediti per posizione).

3. Mercato Invernale

L'asta invernale riguarderà sia i nuovi giocatori acquistati a gennaio dalle squadre di serie A, che i vecchi giocatori "svincolati".

Indennizzi

Quando un calciatore tesserato per una fantasquadra viene ceduto durante la stagione ad una squadra estera o ad una qualsiasi squadra che non sia della massima Serie, il Fantallenatore che perde il giocatore recupera la metà dei crediti spesi per il suo acquisto, arrotondata per eccesso.

Quando un giocatore muore (vedi il caso Astori) il Fantallenatore recupera tutti i crediti: quando un giocatore viene squalificato per doping al Fantallenatore non è previsto alcun indennizzo ma il mercato verrà aperto in via eccezionale solo per il

Fantallenatore interessato acquistando il calciatore in lista svincolati con la quotazione assegnata dal sito fantacalcio.it del momento.

N.B. Se un Fantallenatore decide di svincolare un giocatore della propria rosa, per acquistarne un altro, il sistema riconoscerà il valore di 1 credito o FM e non i soldi spesi per acquistarlo né tantomeno la quota stimata di mercato.

4. Formazione

Puoi accedere alla pagina formazione tramite l'App Leghe FC dalla sezione invio Formazione.

I moduli ammessi sono i seguenti:

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

Si sceglieranno 11 titolari i restanti calciatori saranno riserve. La formazione può essere modificata entro e non oltre **15 minuti prima** dell'inizio della giornata (esempio: se l'anticipo di serie A si gioca alle 18.00, avrai tempo fino alle 17.45).

Ai fini del gioco, verranno presi in considerazione per calcolare i Punti-Squadra e quindi il risultato dell'incontro, gli undici calciatori schierati nella formazione titolare (e, nel caso, in panchina) alla scadenza pre-partita. Il computer farà le necessarie sostituzioni - non più di cinque per squadra nel caso qualcuno dei titolari non sia sceso in campo nella realtà o comunque non abbia preso il voto. I calciatori in panchina sostituiscono eventuali titolari assenti nell'ordine in cui sono schierati. Le sostituzioni avvengono nel rispetto dei ruoli (portiere-portiere, difensore-difensore, centrocampista-centrocampista, attaccante-attaccante). Qualora non fosse possibile, le sostituzioni avverranno sempre nel rispetto dei moduli di gioco. Per esempio: se si schiera la formazione con un 3-4-3 e non gioca un attaccante, qualora il Fantallenatore abbia un attaccante in panchina il sistema effettuerà la sostituzione (ruolo per ruolo); qualora, invece, il Fantallenatore non avesse in panchina un attaccante ma un centrocampista, il sistema effettuerà la sostituzione trasformando il modulo da 3-4-3 a 3-5-2. Ovviamente la trasformazione del ruolo verrà eseguita solo prendendo in considerazione i ruoli autorizzati. Possono essere portati in panchina tutti i restanti giocatori oltre gli 11 in formazione.

Qualora il Fantallenatore non inserisse la formazione verrà presa in considerazione quella della precedente giornata. **È FONDAMENTALE PERCIÒ CHE AD OGNI INIZIO TORNEO VENGA FATTA LA PRIMA FORMAZIONE**

5. Punteggio

La Gara

La gara viene disputata tra le due formazioni titolari (11 calciatori) schierate da ciascuna fantasquadra. La squadra che avrà segnato il maggior numero di fantagol vincerà la gara. Se non sarà segnato alcun fantagol o se le squadre avranno segnato eguale numero di fantagol, la gara risulterà conclusa in parità. Il numero di fantagol segnati da ciascuna squadra viene calcolato per mezzo della Tabella di Conversione (vedi sotto).

L'Esito della Gara

L'esito di ciascuna gara viene calcolato assegnando un certo numero di fantagol a squadra, a seconda dei Punti-Squadra totalizzati. I Punti-Squadra sono la somma dei punteggi totalizzati da ciascuno degli undici calciatori schierati come titolari (o dalle riserve che li sostituiscono).

Il punteggio di ciascun calciatore è dato dallo staff di Fantacalcio.it. L'attribuzione dei gol ad un giocatore piuttosto che a un altro è ad insindacabile giudizio della Federazione Fantacalcio.

Bonus e Malus

Al voto vanno sommati i seguenti punti bonus e malus:

Bonus classici

+3 punti per ogni gol segnato (anche se il gol è su rigore)

+3 punti per ogni rigore parato dal portiere (o da chi ne fa le veci)

+1 punti per ogni assist (**DI QUALSIASI GENERE**)

+1 portiere imbattuto

Malus classici

-3 punti per un rigore sbagliato

-2 punti per ogni autorete

-1 punto per ogni gol subito dal portiere (o da chi ne fa le veci)

-1 punto per ogni espulsione

-0,5 punti per ogni ammonimento

Modificatore della difesa

Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno 4 difensori portano punteggio alla squadra (cioè se prendono voto). Si considerano il voto in pagella (senza bonus/malus) del portiere e i tre migliori voti in pagella (senza bonus/malus) ottenuti dai difensori. Si calcola la media aritmetica matematica di questi 4 valori. La squadra ottiene +6 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 7. La squadra ottiene +3 punti di modificatore difesa se la media è maggiore o uguale a 6,5 ma minore di 7. La squadra ottiene +1 punto di modificatore difesa se la media è maggiore o uguale a 6 ma minore di 6,5. La squadra non ottiene punti di modificatore se la media è inferiore a 6. I moduli utili per prendere punti del modificatore della difesa sono i moduli con 4 o 5 difensori, purché almeno 4 difensori prendano voto. Se, pur avendo schierato una difesa a 4, solamente 3 difensori prendono voto (considerando anche eventuali difensori subentrati dalla panchina), il modificatore non viene calcolato.

Switch

Lo "Switch" è una nuova funzione di gioco che permette **di assicurare la titolarità** di un determinato calciatore (da qui in avanti fantasiosamente "Tizio") inserito in formazione. Qualora Tizio nella sua partita reale non inizi dal primo minuto, la formazione schierata su Leghe Fantacalcio® si modifica, spostando Tizio in panchina e promuovendo titolare al suo posto un panchinaro preselezionato, l'altrettanto fantasioso Caio. Si tratta di **una inversione di due calciatori tra campo e panchina** condizionata ad un evento certo, la non titolarità reale di Tizio.

Una volta avvenuto lo Switch, Tizio andrà ad occupare esattamente la posizione che aveva Caio in panchina.

Se attiva l'opzione in Lega, il fantallenatore avrà a margine di campo e panchina due box: dal primo andrà selezionato un calciatore già schierato (Tizio), dal secondo un calciatore inserito in panchina (Caio).

Il tutto tenendo presente che il sostituto, nel nostro esempio Caio, **potrà essere solo un pari ruolo del titolare selezionato.**

Vedi tutti i dettagli nell'articolo di Fanta Leghe:

https://www.fantacalcio.it/news/redazionali/01_08_2023/-lo-schiero-ma-solo-se-e-titolare-nasce-switch-la-nuova-funzione-di-gioco-di-leghe-fantacalcio-446991

Resta inteso che per le competizioni internazionali (Champions League, Europa League e Conference League) non vige più la regola che: a parità di gol realizzati, quelli realizzati fuori casa valgono doppio

Risultato Finale

Per il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Punti-Squadra delle due squadre in base alla seguente Tabella di Conversione, ovvero si assegna un certo numero di fantagol a ciascuna squadra, a seconda dei Punti-Squadra ottenuta.

Tabella di Conversione:

Punti-Squadra Fantagol

Fasce gol				
fascia	da	a	dà diritto a	GOL
1°	66 punti	71.9 punti		1° gol
2°	72 punti	76.9 punti		2° gol
3°	77 punti	80.9 punti		3° gol
4°	81 punti	84.9 punti		4° gol
5°	85 punti	88.9 punti		5° gol
6°	89 punti	92.9 punti		6° gol
7°	93 punti	96.9 punti		7° gol
8°	97 punti	100.9 punti		8° gol
9°	101 punti	104.9 punti		9° gol
10°	105 punti	108.9 punti		10° gol

E così via (ogni 4 punti un gol)

6. Casi particolari

Durante il corso del campionato si possono verificare dei casi particolari: la Federazione Fantacalcio ne ha previsti diversi. I casi non previsti verranno regolamentati 'in corsa' dalla Federazione Fantacalcio.

Portiere senza voto

Nel caso un portiere che ha regolarmente giocato venga giudicato sv (senza voto) o ng (non giudicabile), gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito dal portiere di riserva. Al voto andranno ovviamente aggiunti o sottratti tutti i punti gol o punti cartellino relativi al giocatore in questione. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere.

Portiere senza voto + punti azione

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

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 (o ruoli diversi se i moduli lo consentono) presente tra quelli in panchina. Altrimenti il voto sarà pari a 0.

Squadra/e senza voto

Nel caso in cui i 22 calciatori di una partita (o gli 11 di una squadra) vengano giudicati tutti s.v., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 5.

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 meno tre (-3) Punti-gol per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+3) Punti-gol per averlo segnato un gol.

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.

Ammonito senza voto

Nel caso un calciatore venga ammonito prima di poter essere giudicato, cioè termini la gara senza voto, verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un 5 come punteggio.

Nel caso un calciatore venga ammonito ma non giudicato dal Q.U., sarà regolarmente sostituito dalla riserva nel suo ruolo, senza ottenere voti di ufficio.

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 +3 per la marcatura.

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 2 punti per l'autogol.

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 meno un punto (-1) per ogni gol subito e più tre punti (+3) per ogni rigore parato.

Rigore calciato senza voto

Nel caso in cui 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 3 punti se il penalty è stato realizzato o sottrarre 3 punti se è stato sbagliato.

Partita sospesa o rinviata o decisa 'a tavolino'

Se una partita viene sospesa o rinviata per maltempo, impraticabilità del campo, ecc., la fantagiornata verrà 'congelata', in attesa del recupero e dei voti in pagella dei calciatori coinvolti nella partita posticipata.

Se il recupero della partita non avverrà entro il successivo turno, ai giocatori che non hanno potuto giocare verrà attribuito il 6 d'ufficio.

Se una partita viene decisa a tavolino e non si hanno voti nel tabellino ufficiale, tutti i calciatori scesi in campo e che hanno giocato almeno 30 minuti, ricevono un 6 d'ufficio più tutti i bonus e i malus maturati in partita. Agli altri giocatori scesi in campo si applicano le norme previste per i calciatori non valutati ('senza voto'). Nel caso in cui la partita venga sospesa prima del 30', riceveranno il 6 d'ufficio e i bonus/malus solo i giocatori in campo al momento della sospensione, gli altri si considereranno s.v.

7. Classificazioni

La Classifica di Lega

La classifica è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre (3) punti per la gara vinta, un (1) punto per la gara pareggiata e zero (0) punti per la gara persa.

La squadra prima classificata vince il titolo di Campione di Lega. Al titolo del Campionato, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, il titolo di Campione di Lega è assegnato in base alla classifica degli scontri diretti. In caso di ulteriore parità, il titolo verrà assegnato calcolando la Media dei Punti-Squadra totali ottenuti da ciascuna squadra nell'arco del campionato e vincerà ovviamente la squadra con la Media Punti-Squadra più alta.

La Media-Squadra si calcola sommando i Punti-Squadra ottenuti da ciascuna squadra in ogni singola partita nell'arco del campionato e dividendo la cifra così ottenuta per 36 (le giornate di campionato per una Lega da 10).

Gli stessi criteri saranno utilizzati in caso di parità di punteggio, per le qualificazioni alle coppe Europee.

8. Classifica Finale gare

La classifica finale sarà determinata dagli scontri diretti tra i partecipanti alla lega secondo un normale calendario che sarà visibile all'interno dell'App.

Tale calendario, partirà dalla terza giornata del campionato serie A Tim, e si concluderà alla trentottesima giornata; questo ci permetterà di disputare due gironi i interi di andata e ritorno.

Al termine del primo girone completo (andata e ritorno, 18° di lega e 20° giornata serie A Tim) si delinea una classifica assegnando di conseguenza delle posizioni dal 1° al 10 posto.

Le squadre parteciperanno in base alla loro posizione di classifica alle competizioni europee che si disputeranno durante il secondo girone di andata e ritorno in concomitanza con le partite di campionato.

Le competizioni europee si disputeranno tra partecipanti di tutte le leghe, secondo la seguente suddivisione:

Prima Classificata di ogni lega giocherà: la Champions League

Seconda Classificata di ogni lega giocherà: la Champions League

Terza Classificata di ogni lega giocherà: la Champions League

N.B. Passano alla Champions League le migliori 32 squadre, secondo i seguenti criteri:

1. Il numero di punti in classifica;
2. Le partite vinte
3. I punti-squadra (pt Totali)
4. Il sorteggio

Le 4 squadre escluse, entreranno di diritto a far parte dell'Europa League

Quarta Classificata di ogni lega giocherà: l'Europa League

Quinta Classificata di ogni lega giocherà: l'Europa League

Sesta Classificata di ogni lega giocherà: l'Europa League

N.B. Passano in Europa League le migliori 28 più le 4 escluse dalla Champions League, seguendo sempre i criteri su citati

Settima Classificata di ogni lega giocherà: la Conference League

Ottava Classificata di ogni lega giocherà: la Conference League

Nona Classificata di ogni lega giocherà: la Conference League

N.B. Passano in Conference League le migliori 24 più le 8 escluse dall'Europa League, seguendo sempre i criteri su citati

9. Le Competizioni

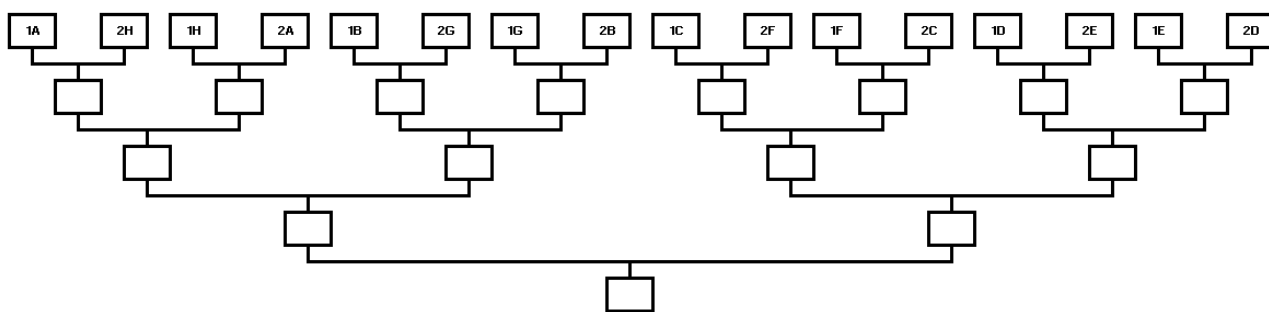
Le gare che si svolgeranno nella stagione 2023-2024 saranno: il Campionato di Lega, la Coppa Italia, la Champions League, l'Europa League, e la Conference League.

9.1 Campionato

Al termine del Campionato, per le sole leghe composte per un minimo di 20 fantallenatori che presentano serie A, B, C ecc., verranno definite retrocessioni e promozioni secondo il seguente criterio: le prime 5 vengono promosse le seconde 5 retrocedono.

9.2 Champions League

Fatto salvo quanto già precisato, alla competizione parteciperanno le prime 3 classificate di ciascuna lega al termine della 18° giornata di lega, costituendo così 32 squadre che verranno divise in 8 gironi da 4. Verrà effettuato un sorteggio (che si effettuerà on line sulla piattaforma Google Meet (presumibilmente intorno alla prima settimana di febbraio 2024, e parteciperanno tutti i Fantallenatori delle varie Leghe) che identificherà in prima battuta tutte le teste di serie; dopodiché le rimanenti 24 squadre verranno sorteggiate in base alla fascia di appartenenza e non potranno partecipare squadre della stessa lega all'interno dello stesso girone. Tali gironi si disputeranno con gare di andata e ritorno, passeranno il turno le prime due del girone (per la stesura della classifica varranno le regole del Campionato di Lega). Le restanti 16 squadre, si affronteranno in gare di andata e ritorno, secondo l'esempio di schema sotto riportato:



Le 8 squadre restanti, si scontreranno con gare di andata e ritorno, così come le 4 squadre restanti si scontreranno con gare di andata e ritorno; infine le due vincitrici disputeranno una finale unica. Le giornate in cui saranno previsti gli incontri, sono indicate in calce al presente regolamento, saranno pubblicate nel paragrafo “Calendario incontri Coppe Europee”. Il passaggio alle fasi successive, in caso di parità di punti in classifica, sarà regolato con lo stesso criterio usato nel campionato di Lega, ossia sulla base degli scontri diretti ed in caso di ulteriore parità il titolo verrà assegnato calcolando la Media dei Punti-Squadra totali ottenuti da ciascuna squadra nell’arco del campionato e vincerà ovviamente la squadra con la Media Punti-Squadra più alta.

9.3 Europa League

Fatto salvo quanto già precisato, alla competizione parteciperanno le squadre classificate dal 4° all’6° posto di ciascuna lega al termine della 18° giornata di lega, più i rimanenti dalla Champions League, costituendo così 32 squadre che verranno divise in 8 gironi e seguiranno le stesse regole della Champions League.

9.4 Conference League

Fatto salvo quanto già precisato, alla competizione parteciperanno le squadre classificate dal 7° all’9° posto di ciascuna lega al termine della 18° giornata di lega, più i rimanenti dalla Europa League, costituendo così 32 squadre che verranno divise in 8 gironi e seguiranno le stesse regole della Champions League.

9.5 Coppa Italia

Alla competizione parteciperanno tutte le squadre di ciascuna lega. Le squadre verranno divise in due gironi da 5 e si incontreranno con partite di andata e ritorno. Al termine del girone, le prime due disputeranno due semifinali (andata e ritorno) incrociate: la prima del girone A contro la seconda del girone B e viceversa. Le due vincenti disputeranno la finale in una partita unica. La definizione della classifica per il passaggio del turno risponderà ai criteri utilizzati per il campionato. Le giornate in cui saranno previsti gli incontri saranno definite all’interno del calendario dell’APP Leghe Fantacalcio o sul sito <https://leghe.fantacalcio.it>.

10. Scontri Diretti (andata e ritorno o solo andata)

Nelle competizioni che prevedono l'eliminazione diretta e una finalissima (andata e ritorno o solo andata), se le due squadre si dovessero trovare in parità passerà il turno la squadra che avrà totalizzato più punti-squadra, sommando sia la partita di andata che di ritorno; nel caso in cui si trovassero in perfetta parità, verranno disputati i tempi supplementari ed eventualmente i calci di rigore.

Supplementari

Criterio: per ogni squadra il numero di reti realizzate nel supplementare è dato da una tabella di conversione che valuta la fantamedia (aritmetica) di tutti i panchinari non subentrati in campo.

Regole: nel calcolo della fantamedia non vengono conteggiati i portieri presenti in panchina e devono esserci almeno due voti validi tra i panchinari non subentrati in campo (con uno o nessuno il punteggio della squadra sarà pari a zero).

Tabella di Conversione	
Fantamedia	Gol
0 - 6,49	0
6,5 - 6,99	1
7 - 7,49	2
Ogni 0,5 punti si assegna un gol in più	

Rigori

Criterio: se, dopo i supplementari, si è ancora in parità, si va ai calci di rigore. Il calciatore realizza un calcio di rigore quando il suo voto netto (quindi privo di bonus e malus di qualsiasi tipo) è maggiore/uguale a 6. Lo sbaglia se è inferiore a 6. Ogni squadra tirerà 5 calci di rigore, in caso di ulteriore parità si andrà avanti ad oltranza con delle serie da un rigore a testa che, come nella realtà, si interrompono quando una delle squadre andrà avanti nel punteggio.

Ordinamento dei rigoristi: va stabilito dal fantallenatore solo indirettamente, poiché sarà indissolubilmente legato allo schieramento della formazione.

Nelle leghe Classic l'ordine dei tiratori è:

- attaccanti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati)
- centrocampisti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati)
- difensori schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati)
- portiere schierato nella formazione titolare se con voto valido
- riserve subentrate con voto valido (secondo ordine di panchina)

Attenzione: ciascun partecipante al Fantaclub si intende abbia accettato, in ogni sua parte, il presente regolamento; per tutto ciò che non è citato in questo documento, vale il regolamento ufficiale del Fantacalcio consultabile al sito:

<https://leghe.fantacalcio.it> (poi cliccare su guide)

11. Calendario incontri Coppe Europee

Dalla 25^ giornata di Serie A TIM si giocheranno le coppe Europee così come descritte nel paragrafo 9 Competizioni.

12. Calendario incontri Coppe Italia

Dalla 23^ giornata di Serie A TIM si giocheranno le coppe Italia delle varie leghe così come descritte nel paragrafo 9 Competizioni
