

FantaCalcio – Regolamento Ufficiale

32^a Edizione – Stagione 2026/2027 (“Quelli che Santelmo”)

Il presente documento costituisce il Regolamento Ufficiale della 32^a Edizione del Fantacalcio “Quelli che Santelmo” per la stagione sportiva 2026/2027. La gestione informatica del torneo è affidata al software ufficiale **"Fantacalcio Manager 8.5.0 Web Edition"**.

Le norme qui stabilite si basano sulle *“Regole Ufficiali della Federazione Fantacalcio”*, con opportuni adattamenti e modifiche approvati dalla Lega per rispondere alle specifiche esigenze del nostro torneo. Per qualsiasi fattispecie, controversia o situazione non espressamente disciplinata all'interno di questo testo, farà fede ed applicherà in via residuale il regolamento ufficiale della Federazione Italiana Fantacalcio.

I canali digitali di riferimento sono:

- **Sito Ufficiale della Lega:** <https://www.fcsantelmo.it> (per classifiche, invio formazioni, comunicati e consultazione dati).
- **Sito Ufficiale di Riferimento Nazionale:** www.fantacalcio.it (per liste ufficiali dei calciatori, ruoli, quotazioni e regolamento federale). Le liste aggiornate sono scaricabili direttamente da www.fantacalcio.it o dall'apposita sezione riservata del sito di Lega.

Indice Generale del Regolamento

1. Composizione della Lega e delle Rose
2. Mercato e Comunicazioni Ufficiali
3. Formazioni e Svolgimento delle Partite
4. Schemi di Gioco, Panchina e Sostituzioni
5. Casi Particolari: Rinvii, Sospensioni e Partite non Omologate
6. Calcolo dei Risultati, Bonus/Malus e Modificatori
7. Fanta Coppa
8. Campionato all'Italiana
9. Mondiale per Club (ex Super Coppa)
10. Quote di Partecipazione e Premi
11. Disposizioni Finali e Clausola di Salvaguardia

1. Composizione della Lega e delle Rose

Questa sezione definisce il numero di società partecipanti, la struttura numerica e di ruolo delle rose tesserabili e i vincoli generali sui calciatori.

La Lega è composta tassativamente da **10 società partecipanti**. Ogni fantallenatore dispone di una rosa composta da esattamente **25 calciatori**, regolarmente tesserati presso le società appartenenti al campionato italiano di Serie A ed abilitati a disputare la stagione in corso.

La composizione della rosa deve rispettare obbligatoriamente e rigidamente la suddivisione per ruoli indicata nella seguente tabella:

Ruolo Calciatore	Numero Obbligatorio in Rosa
Portieri (P)	3
Difensori (D)	8
Centrocampisti (C)	8
Attaccanti (A)	6
Totale Calciatori in Rosa	25

Tesseramento Calciatori Stranieri: È autorizzato il tesseramento privo di limiti numerici per calciatori di nazionalità straniera, indipendentemente dalla loro provenienza geografica o dallo status comunitario/extracomunitario.

2. Mercato e Comunicazioni Ufficiali

La presente sezione norma le procedure operative di compravendita, i cambi consentiti, i tempi di mercato e le modalità ufficiali di comunicazione.

Tipologia / Voce	Regolamento Dettagliato 2026/2027
Mercato Straordinario	Sono concessi 3 cambi straordinari totali, utilizzabili esclusivamente nella finestra temporale tra la 1 ^a e la 2 ^a giornata di campionato.
Cambi Ordinari	Sono previsti 20 cambi ordinari complessivi per l'intera stagione, attivabili a partire dalla 3 ^a giornata di campionato.
Durata del Mercato	Il mercato rimane aperto per l'intero arco della stagione agonistica. Non è prevista alcuna chiusura anticipata alla 36 ^a giornata.
Operatività Finale	Le operazioni di mercato sono consentite fino all'ultima giornata di campionato, nel pieno rispetto delle regole specifiche del regolamento mercato.
Giorni Ufficiali per i Cambi	Le sessioni settimanali per l'inserimento dei cambi si svolgono nei giorni di Mercoledì e Giovedì antecedenti le gare.
Orario di Chiusura	Le operazioni di mercato si chiudono tassativamente alle ore 23:00 dei giorni

Tipologia / Voce	Regolamento Dettagliato 2026/2027
	stabiliti, salvo diversa formale comunicazione del regolamento mercato.

3. Formazioni e Svolgimento delle Partite

In questa sezione vengono dettagliate le modalità di consegna della formazione, lo svolgimento delle sfide nelle varie competizioni e le sanzioni per inosservanza o errori.

Panoramica delle Competizioni Ufficiali

- **Gran Premio:** Rappresenta la classifica generale a punteggio complessivo accumulato durante l'intero arco della stagione.
- **Fanta Coppa:** Competizione articolata in una fase a gironi seguita da fasi ad eliminazione diretta e finali di piazzamento.
- **Campionato all'Italiana:** Torneo a girone unico con gare di andata e ritorno a scontri diretti.
- **Mondiale per Club (ex Super Coppa):** Competizione ad eliminazione diretta programmata nella fase finale della stagione.

Nelle gare a scontri diretti (Fanta Coppa, Campionato all'italiana, Mondiale per Club), la squadra che realizza il maggior numero di reti vince l'incontro. Qualora nessuna squadra segni o entrambe realizzino lo stesso numero di gol, la gara termina in parità. Il calcolo delle reti (Risultato Finale) avviene convertendo il **Totale-Squadra** (somma dei voti individuali comprensiva di bonus e malus) in gol tramite l'apposita *Tabella di Conversione*.

Modalità e Canali per la Consegna della Formazione

La formazione titolare e la panchina devono essere tassativamente inviate **prima dell'inizio ufficiale della prima partita** della giornata di Serie A.

- **Canale Principale:** Invio tramite la piattaforma web nella sezione *“Proposta Cambi / Inserimento Formazione”* in Home Page.
- **Canale di Riserva (Malfunzionamenti):** In caso di blocchi informatici o problemi tecnici al sito web, la formazione può essere comunicata tramite il **Guestbook** del sito o inviando un messaggio chiaro nel **gruppo WhatsApp ufficiale** della Lega.
- **Mancata ricezione per guasti certificati:** Se l'assenza della formazione è causata da comprovati problemi tecnici della piattaforma, la Direzione riterrà valida la formazione schierata nella giornata precedente.
- **Lista Rigoristi:** Prima delle sfide che prevedono l'eventuale disputa dei tempi supplementari e calci di rigore (semifinali o finali di ritorno), è obbligatorio comunicare la lista ordinata dei rigoristi. In assenza di comunicazione, la sequenza dei rigoristi rispetterà l'ordine numerico di schieramento della formazione (dal 2° giocatore in poi, escluso il portiere).

3.1 Mancata Comunicazione della Formazione

Qualora un fantallenatore non comunichi la formazione entro il termine perentorio prestabilito, la Direzione applicherà le seguenti disposizioni sanzionatorie:

1. **Singola Omessa Comunicazione (nel corso del torneo):** Viene confermata d'ufficio la formazione trasmessa la settimana precedente e al fantallenatore viene inflitta una **penalità di 25 punti** da scalare nella classifica del Gran Premio.
2. **Mancata Consegna alla Prima Giornata:** Se la formazione non viene consegnata alla 1^a giornata di campionato, la Direzione assegna d'ufficio un **Totale-Squadra fisso pari a 50 punti**. Tale punteggio d'ufficio verrà attribuito anche nelle giornate successive finché l'allenatore non invierà una formazione valida.
3. **Mancata Consegna per Due Giornate Consecutive:** Se l'omissione si ripete per due settimane consecutive, la società è punita con la **penalizzazione di 2 punti in classifica** (applicabile sia nel Campionato all'Italiana sia nella Fanta Coppa) e con una sanzione di **20 punti nel campionato Gran Premio**. Tale sanzione è cumulabile e si riapplica ogni volta che l'allenatore salta la consegna per due turni di fila.

3.2 Errori nella Comunicazione della Formazione

Al momento della consegna, l'allenatore deve verificare che i calciatori schierati appartengano alla propria rosa e che il modulo sia tra quelli consentiti. In caso di errori, la Direzione interviene secondo le seguenti regole trasparenti:

1. **Giocatore non tesserato schierato in campo:** Il calciatore viene considerato assente ed eliminato d'autorità dalla formazione. A gare concluse, al momento del calcolo, viene sostituito dalla *riserva d'ufficio* (che attribuisce un voto d'ufficio pari a **2** nelle gare a scontri diretti). Il giocatore non tesserato non può in alcun caso essere sostituito dalle riserve reali inserite in panchina.
2. **Modulo non consentito:** Se la squadra è schierata con un modulo non regolamentare, a partite concluse la Direzione toglie d'autorità il calciatore con il **miglior Totale-Calciatore** appartenente al ruolo o reparto in eccedenza. Tale calciatore viene sostituito dalla riserva d'ufficio e non può essere rimpiazzato da riserve della panchina. Se vi sono più reparti in eccedenza, si rimuove il giocatore con il miglior Totale-Calciatore tra tutti i reparti eccedenti.
3. **Pluralità di irregolarità (più giocatori non tesserati o fuori modulo):** La riserva d'ufficio può sostituire soltanto il primo calciatore eccedente. Per i successivi calciatori irregolari non si applicano riserve d'ufficio e la squadra giocherà in **inferiorità numerica**.
4. **Schieramento di oltre 11 titolari:** Viene rimosso d'ufficio il calciatore col miglior Totale-Calciatore per riportare la formazione ad 11 elementi, garantendo sempre il rispetto dei moduli consentiti (altrimenti si applicano le regole dei punti 2 e 3).
5. **Schieramento di meno di 11 titolari:** La squadra non riceve integrazioni d'ufficio e disputerà la partita in inferiorità numerica.
6. **Giocatore duplicato tra i titolari (doppione in campo):** La squadra gioca in inferiorità numerica per un numero di uomini pari ai dopponi inseriti.

7. **Giocatore duplicato tra campo e panchina:** La squadra gioca regolarmente in 11 titolari, ma il doppione inserito in panchina viene rimosso d'autorità, riducendo di una unità le riserve disponibili.

4. Schemi di Gioco, Panchina e Sostituzioni

La gara si disputa tra due formazioni composte da 11 calciatori titolari presi dai 25 in rosa.

Moduli Consentiti

Ogni schieramento deve rispettare i seguenti vincoli di composizione: minimo **3 difensori** e massimo **3 attaccanti**. Non vi è alcun limite al numero di calciatori stranieri schierabili in campo o in panchina. I moduli ammessi sono i seguenti 9:

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

Regolamento Panchina e Sostituzioni

Le sostituzioni durante il calcolo della gara sono disciplinate dalle seguenti norme:

1. **Composizione della Panchina:** Si possono inserire in panchina fino a un massimo di **10 calciatori di riserva**, con l'obbligo tassativo di includere **almeno 1 portiere**.
2. **Ordine di Sostituzione:** Le riserve dello stesso ruolo vanno indicate secondo l'ordine di preferenza stabilito dall'allenatore.
3. **Numero Massimo di Sostituzioni:** Ogni squadra può effettuare un massimo di **5 sostituzioni** per gara.
4. **Condizioni di Sostituzione:** Una riserva può subentrare solo in luogo di un titolare che non sia sceso in campo nella realtà o che sia stato giudicato *s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile)*.
5. **Omogeneità di Ruolo:** Le riserve possono sostituire unicamente calciatori del loro stesso ruolo o reparto.
6. **Sostituzione d'Ufficio del Portiere:** Qualora il portiere sia assente (*s.v./n.g./non entrato*) e non vi siano portieri di riserva in panchina o siano state esaurite le sostituzioni, viene effettuata una sostituzione d'ufficio che assegna al portiere un **voto d'ufficio pari a 2** (valido per Campionato e Fanta Coppa). La copertura del ruolo di portiere è prioritaria e obbligatoria: nessuna squadra può disputare un incontro priva di estremo difensore.
7. **Esaurimento Sostituzioni / Riserve Inesistenti:** Esaurite le 5 sostituzioni o in assenza di riserve idonee nel ruolo, i titolari assenti non ricevono voto e la squadra gioca in

inferiorità numerica per quel ruolo.

8. **Irregolarità nella Panchina:** Se una squadra inserisce più di 10 panchinari o omette il portiere di riserva, la Direzione riduce la panchina a 10 elementi rimuovendo d'ufficio il panchinaro con il miglior Totale-Calciatore del reparto in eccedenza.

5. Casi Particolari: Rinvii, Sospensioni e Partite non Omologate

Questa sezione disciplina la gestione di incontri rinviati, sospesi, posticipati, decisi a tavolino o soggetti a decisioni del Giudice Sportivo.

1. Partite Sospese o Rinviate

Se una o più gare di Serie A vengono sospese o rinviate per qualsiasi causa (intemperie, inagibilità, ecc.) e nessun quotidiano ufficiale ne pubblica i voti, le fantapartite coinvolte si risolvono secondo le seguenti disposizioni:

- **Congelamento delle Formazioni:** Le formazioni di quella giornata vengono “congelate” in attesa dello svolgimento dei recuperi reali. Non è consentita alcuna modifica alle formazioni congelate.
- **Annullamento Eventi Parziali:** Eventuali bonus o malus maturati in spezzoni di gare poi sospese non sono presi in considerazione.
- **Eccezione Fanta Coppa (Turni ad Eliminazione Diretta):** Se il rinvio riguarda gare di Coppa ad eliminazione diretta ed i recuperi sono previsti dopo il turno successivo della manifestazione, si applica il voto d'ufficio: **6 d'ufficio** per i giocatori di movimento e **5 d'ufficio** per il portiere. Tali voti sono ridotti a **5,5 per i giocatori di movimento** e a **4 per il portiere** se la decisione del rinvio viene comunicata ufficialmente prima del termine ultimo per la consegna delle formazioni.
- **Sospensione prima del 90' con voti pubblicati:** Se una partita viene interrotta prima del 90' ma uno o più quotidiani assegnano comunque le pagelle, tali voti non vengono considerati. Si attende obbligatoriamente il recupero ufficiale della gara.

2. Partite o Giornate Posticipate

In caso di posticipo di singole gare o dell'intera giornata di Serie A:

- **Singolo Posticipo:** Si attende la disputa del posticipo per il calcolo definitivo dei risultati.
- **Intera Giornata Posticipata (es. Sciopero):**
 - *Coppa di Lega:* La giornata abbinata viene cancellata e gli scontri saranno decisi dalla giornata di campionato reale immediatamente successiva.
 - *Campionato di Lega (Recupero prima del termine del Fantacampionato):* La giornata viene congelata e rinviata alla data fissata per il recupero reale.
 - *Campionato di Lega (Recupero oltre il termine o data indeterminata):* Se il recupero è previsto oltre la fine del Fantacampionato o non è definibile in tempi brevi (es.

entro il sabato successivo), la giornata reale posticipata viene tralasciata ed il Fantacampionato prosegue con la successiva giornata reale, sfasando i due calendari di una settimana.

3. Partite Decise a Tavolino

Qualora il Giudice Sportivo modifichi a tavolino il risultato di una partita di Serie A:

- Se i quotidiani pubblicano regolarmente le pagelle dei calciatori, si conteggiano i voti ed il punteggio maturato sul campo.
- Se i quotidiani non assegnano i voti, viene attribuito un **6 d'ufficio** a tutti i calciatori scesi in campo per almeno 30 minuti, conteggiando regolarmente tutti i bonus e malus (gol, sanzioni) effettivamente realizzati sul terreno di gioco.

4. Partite non Omologate e Rigiocate

Se una gara non viene omologata e deve essere integralmente rigiocata, i voti e i punti-azione (gol, cartellini) della prima partita vengono annullati. Ai fini del calcolo si utilizzeranno esclusivamente i voti ed i punti-azione della partita rigiocata.

5. Partite Sospese, non Recuperate e Omologate

Se una gara sospesa viene omologata dal Giudice Sportivo col punteggio parziale maturato e i quotidiani non pubblicano i voti, si assegna un **6 d'ufficio** ai calciatori con almeno 30 minuti di gioco, calcolando il risultato sulla base dei Punti-azione (gol e cartellini) effettivamente registrati.

6. Calcolo Risultati, Bonus/Malus e Modificatori

La determinazione dell'esito di ogni scontro si articola nelle seguenti fasi sequenziali:

1. Calcolo del **Totale-Calciatore** per ciascun atleta.
2. Calcolo del **Totale-Squadra**.
3. Applicazione del **Bonus/Malus Modulo** sulla squadra avversaria.
4. Applicazione dei **Modificatori di Ruolo** (Portiere, Difesa, Centrocampo, Attacco).
5. Assegnazione del **Fattore Campo** (+2 punti alla squadra di casa).
6. Confronto dei Totali-Squadra e conversione in gol tramite la Tabella di Conversione.

6.1 Calcolo del Totale-Calciatore

Il Totale-Calciatore è la somma algebrica tra il **Voto In Pagella** e i **Punti Bonus/Malus**.

Determinazione del Voto: Il voto base è calcolato facendo la media aritmetica delle pagelle assegnate dai **3 quotidiani ufficiali** di riferimento. L'assegnazione dei gol avviene a maggioranza tra i 3 giornali. Se un calciatore riceve voto da soli 2 quotidiani, si fa la media tra questi due; se riceve un solo voto, questo diventa il voto finale.

Tabella Punti Bonus e Malus (Punti-Gol e Punti-Cartellino):

Evento / Categoria	Punteggio Bonus / Malus
Gol segnato (su azione o rigore)	+3,0 punti
Rigore parato dal portiere	+3,0 punti
Assist effettuato	+1,0 punto
Portiere imbattuto (intero incontro disputato)	+1,0 punto
Gol subito dal portiere	-1,0 punto
Autogol commesso	-2,0 punti
Rigore sbagliato o fallito	-3,0 punti
Ammonizione (cartellino giallo)	-0,5 punti
Espulsione (cartellino rosso diretto o doppio giallo)	-1,0 punto

Note operative: La dizione "rigore parato" richiede la parata effettiva del portiere. Un rigore calciato fuori o sul palo addebita il malus (-3) solo al tiratore. In caso di espulsione per somma di ammonizioni, il malus totale è pari a -1,0 (l'ammonizione precedente viene assorbita).

6.3 Calcolo del Totale-Squadra

Il Totale-Squadra si ottiene sommando i singoli Totali-Calciatore degli 11 atleti (titolari e riserve subentrate) che hanno disputato la gara.

6.4 Bonus/Malus Modulo

In base allo schieramento tattico adottato, alla squadra avversaria viene applicato un bonus o malus al proprio punteggio secondo la seguente tabella:

Modulo Adottato	Bonus / Malus inflitto alla Squadra Avversaria
3-4-3	+1,5 punti
3-5-2	+0,5 punti
3-6-1	-0,5 punti
4-3-3	+1,0 punto
4-4-2	0,0 punti (Neutro)

Modulo Adottato	Bonus / Malus inflitto alla Squadra Avversaria
4-5-1	-1,0 punto
5-3-2	-0,5 punti
5-4-1	-1,5 punti
6-3-1	-2,0 punti

6.5 Modificatori Ruolo

1. Modificatore Portiere: Si applica a tutti i portieri che ottengono un voto puro in pagella superiore a 6,0 e che non abbiano parato rigori. Il bonus da sommare al proprio Totale-Squadra è strutturato come segue:

- Voto da 6,5 a 6,999: **+0,5 punti**
- Voto da 7,0 a 7,499: **+1,0 punto**
- Voto da 7,5 a 7,999: **+1,5 punti**
- Voto pari a 8,0 o superiore: **+2,0 punti**

2. Modificatore Difesa: Si calcola sulla base della **media voto aritmetica pura** dei difensori schierati (senza considerare bonus/malus). La tabella sottostante si riferisce ad un modulo con **difesa a 4 difensori**:

Media Voto Reparto Difensivo	Punti Modificatore Difesa (sommati algebricamente all'avversario)
Meno di 5,00	+4,0 punti
5,00 – 5,24	+3,0 punti
5,25 – 5,49	+2,0 punti
5,50 – 5,74	+1,0 punto
5,75 – 5,99	0,0 punti
6,00 – 6,24	-1,0 punto
6,25 – 6,49	-2,0 punti
6,50 – 6,74	-3,0 punti
6,75 – 6,99	-4,0 punti
7,00 o più	-5,0 punti

Adeguamento Numero Difensori: Per difese composte da un numero diverso di 4 elementi, il

valore del modificatore subisce una correzione:

- Difesa a 3 difensori: Peggioramento di 1 punto (+1)
- Difesa a 5 difensori: Miglioramento di 1 punto (-1)
- Difesa a 6 difensori: Miglioramento di 2 punti (-2)

Ai soli fini del calcolo della media del modificatore difesa, per le eventuali Riserve d'Ufficio nei difensori viene conteggiato un voto convenzionale pari a **5,0**.

3. Modificatore Centrocampo: Viene calcolato seguendo le medesime modalità e la stessa tabella di conversione del Modificatore Difesa, applicando il calcolo alla media voto dei centrocampisti schierati.

4. Modificatore Attacco: Si applica agli attaccanti che non segnano gol ma ottengono un voto in pagella superiore a 6,0. Il bonus assegnato corrisponde all'eccedenza del voto rispetto al 6.0 (esempio: voto 6,5 equivale a +0,5 punti bonus; voto 7,0 equivale a +1,0 punto bonus).

6.6 Fattore Campo

Alla squadra che gioca in casa viene assegnato un bonus di **+2,0 punti** da sommare al proprio Totale-Squadra.

6.7 Tabella di Conversione Punti - Gol

Il punteggio totale ottenuto da ciascuna squadra viene convertito in gol secondo la seguente tabella ufficiale:

Totale Squadra (Punti)	Gol Assegnati
Punti minori di 66,0	0 Gol
Da 66,0 a 71,999 punti	1 Gol
Da 72,0 a 76,999 punti	2 Gol
Da 77,0 a 80,999 punti	3 Gol
Da 81,0 a 84,999 punti	4 Gol
Da 85,0 a 88,999 punti	5 Gol

Per le soglie successive, ogni incremento di **4 punti** assegna 1 gol aggiuntivo.

6.8 Tempi Supplementari

Nelle gare ad eliminazione che terminano in parità, i tempi supplementari si calcolano come mini-sfida tra le riserve di movimento rimaste in panchina:

- Si sommano i Totali-Calciatore delle **prime tre riserve di movimento per ruolo** rimaste inutilizzate in panchina (esclusi il portiere e le seconde riserve). Se la prima riserva è subentrata durante i regolamentari, si prende in considerazione la seconda riserva.

- Alla squadra di casa viene riconosciuto un **Fattore Campo Supplementari pari a +0,5 punti**.
- Non si applicano le riserve d'ufficio per riserve assenti.

6.9 Tabella Conversione Supplementari

Totale Punti Supplementari	Gol Supplementari
Punti >= 20,0	1 Gol
Punti >= 24,0	2 Gol
Punti >= 28,0	3 Gol
Punti >= 32,0	4 Gol

Regola dello Scarto: Se la differenza tra i Totali-Supplementari delle due squadre è pari o superiore a **10 punti**, viene assegnato 1 gol alla squadra con il punteggio maggiore, anche se entrambi i totali risultano inferiori a 20 punti.

6.10 Calci di Rigore

Qualora la parità persista dopo i tempi supplementari, si procede ai calci di rigore:

1. Si considerano i primi 5 calciatori indicati nella lista dei rigoristi.
2. Un rigorista che ottiene un voto in pagella (senza bonus/malus) **sufficiente (>= 6,0)** realizza il rigore; un voto **insufficiente (< 6,0)** determina l'errore.
3. Se un rigorista è s.v./n.g., subentra la sua riserva regolamentare. Se anche la riserva non ha voto, il rigore è considerato sbagliato. Se il portiere inserito tra i rigoristi ha giocato almeno 30 minuti ed è s.v., riceve il 6 d'ufficio e il rigore si considera realizzato.
4. In caso di ulteriore parità dopo 5 rigori, si prosegue ad oltranza sui rimanenti 6 calciatori della formazione: la prima coppia di rigori in cui una squadra segna e l'altra sbaglia decreta la vittoria.
5. In assenza di lista rigoristi trasmessa, si utilizza l'ordine di schieramento della formazione iniziale a partire dal secondo calciatore (escludendo il portiere).

7. Fanta Coppa

La Fanta Coppa si sviluppa su **15 turni complessivi** e vede l'applicazione di tutti i modificatori di ruolo (Difesa, Centrocampo, Attacco).

7.1 Struttura e Fasi del Torneo

- **Fase a Gironi:** Disputata dalla 10^a alla 18^a giornata del Gran Premio in campo neutro (gare di andata e ritorno).

- **Quarti di Finale:** Disputati in gara unica in campo neutro (giornate 29-33).
- **Semifinali:** Disputate con gare di andata e ritorno.
- **Finali:** Disputate in gara unica in campo neutro.

7.2 Composizione dei Gironi

Al termine della 9ª giornata del Gran Premio, le 10 squadre vengono suddivise in due gironi da 5 squadre in base al piazzamento in classifica:

- **Girone A:** 1ª, 4ª, 5ª, 8ª e 9ª classificata.
- **Girone B:** 2ª, 3ª, 6ª, 7ª e 10ª classificata.

7.4 Quarti di Finale

Accedono ai Quarti le prime 4 squadre di ciascun girone (gli abbinamenti prevedono: 1ªA vs 4ªB, 2ªA vs 3ªB, 1ªB vs 4ªA, 2ªB vs 3ªA).

Gare in campo neutro con **bonus piazzamento (+2 punti)** assegnato alla squadra meglio classificata nella fase a gironi. In caso di parità complessiva passa la squadra meglio piazzata nel girone (non sono previsti supplementari o rigori ai quarti). Le quinte classificate disputano la finale per il 9°-10° posto.

7.5 Semifinali e Finali

Le vincenti dei quarti disputano le semifinali 1°-4° posto (A/R); le perdenti affrontano le semifinali 5°-8° posto (A/R). Qualora persista la parità nelle due gare, si valutano la differenza reti, poi i tempi supplementari e infine i calci di rigore.

7.7 Criteri di Spareggio nei Gironi

In caso di parità di punti in classifica tra due o più squadre al termine dei gironi, si applicano in ordine i seguenti criteri:

1. Classifica avulsa (punti negli scontri diretti).
2. Differenza reti negli scontri diretti.
3. Maggior numero di gol segnati negli scontri diretti.
4. Differenza reti generale nel girone.
5. Maggior numero di gol segnati complessivamente.
6. Miglior posizione nella classifica generale del Gran Premio.

8. Campionato all'Italiana

Il Campionato all'Italiana prevede un girone unico da 10 squadre con gare di andata e ritorno per un totale di **18 giornate**.

- **Girone di Andata:** Si disputa dalla 1ª alla 9ª giornata di Serie A.
- **Girone di Ritorno:** Si disputa dalla 20ª alla 28ª giornata di Serie A.
- **Regolamento e Punteggi:** Si applicano integralmente tutte le regole di calcolo, la tabella

di conversione ed i Modificatori di Ruolo (Difesa, Centrocampo e Attacco).

9. Mondiale per Club (ex Super Coppa)

La competizione conclusiva della stagione si articola su **5 turni ad eliminazione diretta** (dalla 34^a alla 38^a giornata) ed integra i Modificatori di Ruolo.

9.1 Partecipanti e Tabellone

Accedono al Mondiale per Club le prime 4 classificate del Campionato all'Italiana e le prime 4 classificate della Fanta Coppa. Qualora una o più squadre figurino in entrambe le graduatorie, si scorrerà la classifica generale del Gran Premio aggiornata alla 33^a giornata.

Le 8 qualificate vengono ordinate in base alla classifica del Gran Premio ed abbinate nei Quarti (A/R, giornate 34-35): 1^a vs 8^a, 2^a vs 7^a, 3^a vs 6^a, 4^a vs 5^a.

9.3 Fasi Finali

- **Vincenti dei Quarti:** Disputata le Semifinali 1°-4° posto (A/R, giornate 36-37). Le vincenti giocano la Finale 1°-2° posto alla 38^a giornata; le perdenti giocano la Finale 3°-4° posto.
- **Eliminate dai Quarti:** Disputano le Semifinali 5°-8° posto (A/R, giornate 36-37) e successivamente la Finale 5°-6° posto alla 38^a giornata. I posti 7° e 8° non vengono attribuiti.

10. Quote e Premi

La quota d'iscrizione individuale è confermata in **100,00 Euro**, da versare preferibilmente in un'unica soluzione iniziale.

La distribuzione dei premi avviene mediante l'assegnazione dei punti del sistema *@formula1* fino ad un massimo di 5 aventi diritto, distribuiti sulle quattro competizioni ufficiali della stagione (Gran Premio, Fanta Coppa, Campionato all'Italiana e Mondiale per Club). I dettagli specifici sono consultabili sul sito di Lega.

11. Disposizioni Finali e Clausola di Salvaguardia

Nel rivolgere un augurio di buon campionato a tutti i partecipanti, si fa appello al principio di lealtà sportiva e di buon senso. Per qualsiasi evento o contenzioso non espressamente previsto dal presente testo regolamentare, la decisione finale spetterà inderogabilmente alla Direzione della Lega.