



Lega dei Campioni 2009-2010 (14 Squadre)

Cassiere: Lanfranchi Daniele

Calcolo punteggi Campionato+Fantagazzettino: Beltrambini Simone oppure a rotazione tutti i Manager

Regolamento: Il torneo si svolgerà secondo le regole dettate dalla *Gazzetta dello Sport*.

Quota d'iscrizione € 65,00 più € 5,00 come cauzione per eventuali multe e € 10,00 come fondo cassa per le spese di fine anno (aggiornamento targhe coppe ed acquisto medaglie primi 3 classificati campionato).

Premi Stagionali_2009/2010:	1° POSTO CAMPIONATO	€	300,00
	2° POSTO CAMPIONATO	€	150,00
	3° POSTO CAMPIONATO	€	80,00
	COPPA DI LEGA	€	100,00
	CHAMPIONS LEAGUE	€	160,00
	CANNONIERE CAMPIONATO	€	40,00
	MONDIALE PER CLUB	€	80,00
	COPPA DEL RE	€	00,00 (Multe)

Fantagazzettino: Sarà scritto a rotazione da tutti i Manager (con invio del file al Web Master ANDREA URBINATI_email: andrea.urbinati@alice.it).

Multe: Se un giocatore non consegna la formazione per 2 volte (anche non consecutive), considerando tutte e tre le competizioni sarà multato di € 2,50 e la sua formazione valida sarà quella del precedente turno di ciascuna competizione a seconda del calendario. **In caso di mancata consegna della formazione alla prima giornata il punteggio della squadra sarà Zero.**

Se un giocatore non consegna il Fantagazzettino sarà multato di € 2,50.

Tutte le MULTE (Campionato+Fantagazzettino) andranno a costituire il premio da assegnare al Manager del giocatore che vincerà la Coppa del Re.

Termini di consegna formazione: Le formazioni vanno consegnate (tramite mail, sms o telefono) ENTRO E NON OLTRE 60 MINUTI dal fischio d'inizio della prima partita in programma (non saranno ammesse formazioni consegnate anche solo con 1 minuto di ritardo per garantire la perfetta regolarità delle competizioni e per tutelare le eventuali multe che costituiranno il premio finale per la Coppa del Re); **per tutte le altre competizioni la formazione potrà essere diversa da quella del campionato.**

In caso di ANTICIPI SUPERIORI ALLE 48 ORE (dove a tutti i giocatori in rosa ad esclusione degli squalificati sarà assegnato il 6 d'ufficio) la formazione andrà consegnata ENTRO E NON OLTRE 60 MINUTI dal fischio d'inizio della prima partita in programma del Sabato/Domenica SEGUENTE ALL'EVENTUALE ANTICIPO INFRASETTIMANALE. Sarà poi a discrezione dei Manager schierare o meno in formazione i 6 d'ufficio dell'anticipo.

Anche se la formazione è la stessa della settimana precedente va comunque consegnata (quale conferma) entro i limiti suddetti; non saranno più valide comunicazioni del tipo "questa è sempre la mia formazione" perché tale situazione potrebbe falsare il corso del campionato ed ogni Manager avrà il dovere di verificare la propria formazione consegnata per consentire al meglio il regolare svolgimento delle partite.

Un Manager (per qualsiasi motivo) non potrà delegare nessun altro Manager della Lega per fare e consegnare la formazione al suo posto **e dovrà comunicarla all'avversario/avversari di turno (tramite mail, sms o telefono).**

Nel caso di errori nel dare la formazione (ripetizione di giocatori, giocatori con ruolo diverso da quello reale, giocatori non facenti parte della propria rosa, ecc.) non faranno parte della stessa.

Nel caso specifico di consegna della formazione titolare con la mancanza di uno o più titolari si assegnerà d'ufficio alla squadra il punteggio di partenza di -1 (come se si trattasse del 3-4-3) e giocando automaticamente con i giocatori schierati titolari:

ESEMPIO: formazione consegnata portiere escluso 4-3-2 (la squadra giocherà automaticamente in 10); ovviamente gli uomini della panchina potranno sempre subentrare ai titolari segnalati.

Nel caso di ritardo o dimenticanza (comunque entro l'inizio della prima partita) a discrezione degli avversari sarà possibile dare la formazione evitando di ricevere ammonizione o multa (nel caso di due avversari diversi nella stessa giornata ci vorrà l'assenso di entrambi per non essere ammoniti o multati). Tale situazione dovrà essere definita direttamente dai contendenti (che quindi dovranno essere sempre a conoscenza dei propri avversari avendo cura di avere il numero di cellulare di riferimento degli altri 11 Manager per le comunicazioni dirette) senza intervento della Presidenza che potrà solo accogliere le formazioni ritardatarie su comunicazione ed assunzione di responsabilità di uno dei diretti interessati e che quindi non verrà più utilizzata come elemento di raccordo tra le parti.

In caso di mancato avviso sarà considerata valida la formazione precedente e scatterà automaticamente la relativa Ammonizione/Multa.

Taglio Giocatori: A Campionato in corso, ogni Manager avrà la possibilità di tagliare **4** giocatori (indifferentemente dal ruolo) sia in caso di infortunio che per semplice scelta tecnica. I giocatori tagliati torneranno immediatamente sul mercato a disposizione eventuale degli altri Manager ed eventualmente anche dello stesso Manager che in precedenza aveva deciso di tagliarlo.

Si può sostituire solo un giocatore per giornata ed il giocatore acquistato potrà essere immediatamente schierato.

In caso di tagli nella stessa giornata se due o più Manager dovessero richiedere lo stesso giocatore libero sul mercato, questi verrà assegnato a chi lo avrà richiesto per primo; in questo caso quindi farà fede l'ora di richiesta (tramite mail, sms o telefono).

Il giocatore sarà acquistato al costo all'attualità della **Gazzetta dello Sport**.

Squalifica: In caso venissero squalificati (Esempio: doping, calcio-scommesse, ecc...) uno o più giocatori della rosa di una squadra, non potranno in alcun modo essere sostituiti ma potranno eventualmente rientrare nelle possibilità dei **4** tagli stagionali.

Cessioni a stagione in corso: Se un giocatore di Serie A fosse ceduto a Club Stranieri o a Club di serie minori, il Manager avrà diritto di acquistare con i Fantamilioni a sua disposizione (rimasti dal Calcio Mercato o da quello di Riparazione + quelli recuperati precedentemente pagati per l'acquisto del giocatore ceduto*) giocatori sostitutivi nel ruolo (alla quotazione proposta dalla **Gazzetta dello Sport** a quel momento).

Un giocatore ceduto alle serie minori o all'estero in caso di ritorno in serie A verrà considerato come un nuovo giocatore.

*Il giocatore ceduto o che rescinde fa rientrare nelle casse del manager il prezzo pagato inizialmente senza doverli usare per un sostituto.

Calcio Mercato_27/08/2009: Si effettuerà in ritardo di un turno rispetto al Campionato reale. I crediti iniziali per Squadra ammonteranno a 330 Fantamilioni che verranno sommati agli eventuali crediti rimasti dalla stagione precedente con un tetto massimo per l'anno successivo, oltre i 330 Fantamilioni, di ulteriori 110 Fantamilioni (pari ad 1/3 del totale iniziale).

Rosa costituita da: **3 Portieri (2° e 3°, se appartenenti allo stesso club, andranno ugualmente all'asta come qualsiasi altro giocatore)**

8 Difensori

8 Centrocampisti

5 Attaccanti

I giocatori "fuori rosa" verranno considerati facenti ancora parte della squadra, e quindi non sostituibili ma potranno eventualmente rientrare nelle possibilità dei **4** tagli stagionali.

Ordine di chiamata dei giocatori: Il Manager che inizierà il mercato, chiamando il primo giocatore, sarà il vincitore del Campionato ed a seguire gli altri Manager secondo l'ordine decrescente di classifica del precedente campionato (in caso di nuovi Manager questi saranno inseriti nell'elenco di chiamata nelle ultime posizioni secondo l'ordine alfabetico).

L'ultimo Manager rimasto da solo ad operare sul mercato completerà la propria rosa pagando i giocatori a parametro 1 per far fronte alle alte cifre della **Gazzetta dello Sport**.

Scelta dei Giocatori: Tramite asta, a rotazione vengono chiamati:

a) Tutti i ruoli in forma del tutto discrezionale (senza distinzioni)

Chi passa il turno durante le aste per i giocatori non vi potrà più rientrare.

Calcio Mercato di Riparazione_2009/2010: Si effettuerà al termine del Mercato di Riparazione reale (02/02/2009 in concomitanza del 27° turno di Campionato) con una base di 50 Fantamilioni a Manager + quelli conservati dal mercato di inizio stagione + quelli guadagnati dalle cessioni di giocatori in questa sede (possono essere ricomprati i propri giocatori rimasti a parametro 1, con diritto di prelazione sulle altre squadre).

Nel mese di Gennaio (e comunque a partire dal giorno successivo all'ultima giornata di dicembre prima della sosta invernale) durante il mercato di riparazione reale, le società fantacalcistiche non potranno effettuare alcun tipo di movimento. Unica eccezione per il taglio sarà il caso in cui una squadra rimarrà priva di portiere (possibili cessioni, infortuni, doping, ecc.) in cui il Manager potrà acquistare un sostituto.

Durante il mercato di riparazione, la rosa dei giocatori non potrà variare (**24** come tetto massimo) e non saranno compresi i giocatori infortunati o ceduti all'estero.

Gli assenti potranno nominare un sostituto se impossibilitati a presenziare alla serata.

Punteggi: Il Senza Voto si calcola come nel regolamento della **Gazzetta dello Sport**; +2 è il vantaggio per chi gioca in casa.

Moduli: La scelta del modulo di gioco concede o toglie punti alla squadra come qui di seguito riportato:

3-4-3 (-1)

4-3-3 (-0,5)

3-5-2 (+0)

4-4-2 (+0,5)

5-3-2 (+1)

4-5-

1 (+1,5) **5-4-1** (+2)

SUPERCOPPA

SUPERCOPPA: Competizione tra vincitore del Campionato e vincitore della Coppa di Lega. Se il vincitore di Coppa di Lega e Campionato fosse la stessa squadra, a disputare la Supercoppa saranno il 1° classificato in Campionato ed il finalista di Coppa di Lega (se quest'ultimo non dovesse essere più presente nella lega verrà sostituito dal 2°

classificato in campionato). Gara unica (alla 1° Giornata di Campionato) in casa di chi vince il campionato con la regola del +2 in casa a favore del 1° classificato in campionato.

In caso di Parità DI RISULTATO NON CI SARA' PIU' IL REPLAY MA SI APPLICHERA' IMMEDIATAMENTE LA REGOLA dei CALCI DI RIGORE. Tale regola prevede che per rigori realizzati si considera il giocatore che avrà ricevuto voto 6 o superiore e non realizzati se il voto sarà 5,5 o inferiore. Il Manager quando darà la formazione dovrà indicare a fianco di ogni giocatore un numero crescente da 1 a 18 indicante l'ordine in cui i giocatori tireranno i "Calci di Rigore". Alla fine dei primi 5 rigori si definirà la situazione di punteggio; in caso di ulteriore parità si andrà ad oltranza ed il primo che avrà voto 6 o più rispetto all'avversario con voto 5,5 o meno avrà VINTO.

Se un Manager non consegnerà la numerazione per i rigoristi si considererà valido l'elenco in ordine della formazione consegnata.

P.S.: Per i rigori in caso di assenza di un titolare entra il rispettivo panchinaro. Se non c'è panchinaro che sostituisce il titolare il rigore è fallito. se al termine degli 11 rigori c'è parità, tirano di nuovo i primi 5 (e se uno dei due fallisce e l'altro realizza la partita finisce). se al termine della serie di 16 c'è ancora parità (fare tirare nuovamente i rigori dal 6° all'11° non può muovere nulla), allora c'è la ripetizione della partita.

COPPA DEL RE

COPPA DEL RE: Competizione che si disputa in concomitanza del 44° turno di Campionato. Tale manifestazione prevede che si sommino i voti di tutta la rosa (24 giocatori, portieri inclusi) e che la sommatoria che risulterà la più alta premierà immediatamente la fantasquadra.

N.B.: In caso di arrivo in parità di classifica fra due o più squadre si guarderà in ordine a:

- 1) scontri diretti in campionato;
- 2) differenza reti scontri diretti;
- 3) differenza reti totali;
- 4) maggiore numero gol fatti;
- 5) minore numero gol subiti;
- 6) media inglese.

MONDIALE PER CLUB

MONDIALE PER CLUB: Sviluppato in una prima fase con partite a scontri diretti (senza regola del +2) tra le formazioni che nell'anno precedente non hanno vinto i 4 principali trofei (Campionato-Champions League-Coppa di Lega-Supercoppa) in un ordine dall'ultimo della classifica fino a quello che ha concluso nella posizione migliore e comunque secondo un ordine **14°-10° 13°-9° e di 8°-12° 7°-11°.**

Il secondo turno prevederà gli scontri tra le vincenti di **14°-10° 13°-9° e di 8°-12° 7°-11°.**

Il terzo turno prevederà che la vincente della parte alta (**14°-10° 13°-9°**) affronterà la squadra giunta **5°** in campionato mentre la vincente della parte bassa (**8°-12° 7°-11°**) affronterà la squadra che è arrivata **6°** in campionato.

Il quarto turno prevederà che la vincente della parte alta (**14°-10° 13°-9°** contro **5°** del campionato) affronterà la squadra che ha vinto la Coppa di Lega mentre la vincente della parte bassa (**8°-12° 7°-11°** contro **6°** in campionato) affronterà la squadra che ha vinto la Supercoppa.

Il quinto turno vedrà la vincente della parte alta (**14°-10° 13°-9°/5° campionato-Vincitrice Coppa di Lega**) contro la squadra che ha vinto il Campionato, mentre la vincente della parte bassa (**8°-12° 7°-11°/6° campionato-Vincitrice Supercoppa**) affronterà la squadra che ha vinto la Champions League.

Le vincenti si affronteranno nella FINALISSIMA.

Le partite di tutti i turni saranno a scontri diretti (senza +2 per nessuna formazione).

Le partite si svolgeranno in concomitanza con il **13°-14°-15°-16°-17°-18°** turno di Campionato.

La posizione in campionato delle squadre sarà del tutto relativa e traslabile a crescere se una squadra dovesse aver trionfato in uno dei trofei che spediscono avanti nella griglia del torneo (Es: se l'ottava del campionato ha vinto la Champions League allora al suo posto giocherà la settima e così a salire tutte le numerazioni potranno variare).

In caso di parità dopo i tempi regolamentari si disputeranno i tempi supplementari:

- Ottenuti sommando il fantapunteggio del primo difensore, primo centrocampista e primo attaccante provenienti dalla panchina e che non sono eventualmente scesi in campo in sostituzione dei titolari (in tal caso si prenderà in considerazione il secondo) determinando il fantapunteggio della squadra al novantesimo. La tabella di conversione è la seguente:

18 punti 1 goal, 21 punti 2 goal, 24 punti 3 goal, 27 punti 4 goal, ecc...

In caso di ulteriore parità (quindi supplementari sullo 0-0) si passa ai calci di rigore:

- Tale regola prevede che per rigori realizzati si considera il giocatore che avrà ricevuto voto 6 o superiore e non realizzati se il voto sarà 5,5 o inferiore. Il Manager quando darà la formazione dovrà indicare a fianco di ogni giocatore un numero crescente da 1 a 18 indicante l'ordine in cui i giocatori tireranno i "Calci di Rigore". Alla fine dei primi 5 rigori si definirà la situazione di punteggio; in caso di ulteriore parità si andrà ad oltranza ed il primo che avrà voto 6 o più rispetto all'avversario con voto 5,5 o meno avrà VINTO (quando si parla di voto è il voto reale e non il fantavoto).



Se un Manager non consegnerà la numerazione per i rigoristi si considererà valido l'elenco in ordine della formazione consegnata.

Per i rigori in caso di assenza di un titolare entra il rispettivo panchinaro. Se non c'è panchinaro che sostituisce il titolare il rigore è fallito. se al termine degli 11 rigori c'è parità, tirano di nuovo i primi 5 (e se uno dei due fallisce e l'altro realizza la partita finisce). se al termine della serie di 16 c'è ancora parità (fare tirare nuovamente i rigori dal 6° all'11° non può muovere nulla), allora c'è la ripetizione della partita.

CONFEDERATIONS CUP

CONFEDERATIONS CUP: Sviluppato in due gironi (A e B) da 13 squadre ognuno.

CAMPIONATO

CAMPIONATO: Sarà sviluppato in 39 Giornate di cui 26 di Andata-Ritorno e 13 con scontri diretti senza la regola del +2 di cui due giornate doppie.

Fase di Andata-Ritorno (1-26):

Giornate :

1°	11-4	13-3	14-7	5-12	8-2	9-6	10-1
2°	1-9	2-5	12-14	3-11	4-10	6-8	7-13
3°	13-12	14-2	5-6	7-3	8-1	9-4	10-11
4°	1-5	2-13	11-9	12-7	3-10	4-8	6-14
5°	12-3	13-6	14-1	5-4	7-2	8-11	9-10
6°	1-13	2-12	11-5	3-9	4-14	6-7	10-8
7°	2-3	12-6	13-4	14-11	5-10	7-1	8-9
8°	1-12	11-13	3-8	4-7	6-2	9-5	10-14
9°	2-1	12-4	13-10	14-9	5-8	6-3	7-11
10°	1-6	11-12	3-5	4-2	8-14	9-13	10-7
11°	1-3	2-11	12-10	13-8	14-5	6-4	7-9
12°	11-6	14-3	4-1	5-13	8-7	9-12	10-2
13°	1-11	2-9	12-8	13-14	3-4	6-10	7-5

Fase di scontri diretti (27-39):

Giornate :

27°	11-4	13-3	14-7	5-12	8-2	9-6	10-1
28°	1-9	2-5	12-14	3-11	4-10	6-8	7-13
29°	13-12	14-2	5-6	7-3	8-1	9-4	10-11
30°	1-5	2-13	11-9	12-7	3-10	4-8	6-14
31°	12-3	13-6	14-1	5-4	7-2	8-11	9-10
32°	1-13	2-12	11-5	3-9	4-14	6-7	10-8
33°	2-3	12-6	13-4	14-11	5-10	7-1	8-9
34°	1-12	11-13	3-8	4-7	6-2	9-5	10-14
35°	2-1	12-4	13-10	14-9	5-8	6-3	7-11
36°	1-6	11-12	3-5	4-2	8-14	9-13	10-7
37°	1-3	2-11	12-10	13-8	14-5	6-4	7-9
38°	11-6	14-3	4-1	5-13	8-7	9-12	10-2
39°	1-11	2-9	12-8	13-14	3-4	6-10	7-5

GIORNATE DOPPIE : 12-13 25-26.

N.B.: In caso di arrivo in parità di classifica fra due o più squadre si guarderà in ordine a:

- Scontri diretti
- Differenza reti scontri diretti
- Differenza reti totali
- Maggior numero di gol realizzati
- Minore numero di gol subiti
- Media inglese



CHAMPIONS LEAGUE: Sviluppata in più fasi, prima delle quali i Preliminari tra le ultime 4 del campionato precedente (in caso di nuovi iscritti saranno le ultime del campionato più i nuovi iscritti sempre entro il numero massimo complessivo di 4 formazioni). Queste formazioni si affronteranno in 2 partite di andata e ritorno tra la 14-11 e 13-12. Le due promosse verranno inserite nei 3 Gironi da 4 Squadre con scontri di andata-ritorno (in concomitanza con il 4°-6°-8°-10°-12°-14° turno di Campionato) della **Prima Fase ufficiale.**

In caso di arrivo a pari punti nei gironi saranno considerati:

1) scontri diretti; 2) differenza reti scontri diretti; 3) differenza reti totali; 4) maggiore numero gol fatti; 5) minore numero gol subiti; 6) media inglese.

A fine gironi passeranno le prime 2 di ogni girone più le due migliori terze per comporre due ulteriori gironi da 4 squadre con scontri di andata-ritorno (in concomitanza con il 18°-20°-22°-24°-26°-28° turno di Campionato). IL SORTEGGIO DEI GIRONI NON POTRÀ PERMETTERE LA PRESENZA DI 3 PRIME O 3 SECONDE DEI PRECEDENTI GIRONI NELLO STESSO GRUPPO; PERTANTO LA TERZA ANDREBBE IN AUTOMATICO NELL'OPPOSTO

GIRONE (ordine sorteggio: 3 prime, 3 seconde, 2 terze). Le prime 2 di ogni girone accederanno direttamente alle Semifinali da disputarsi in scontri incrociati di andata e ritorno in concomitanza del 31°-33° turno di campionato (le prime giocheranno l'andata in trasferta).

Le vincenti si scontreranno nella Finale (in gara unica) che si disputerà in concomitanza del 37° turno di Campionato (su campo neutro senza regola del +2 in casa). Come da regolamento UEFA il gol in trasferta vale doppio (fatta eccezione per la Finale).

In caso di parità dopo la partita di ritorno si disputeranno i tempi supplementari:

- Ottenuti sommando il fantapunteggio del primo difensore, primo centrocampista e primo attaccante provenienti dalla panchina e che non sono eventualmente scesi in campo in sostituzione dei titolari (in tal caso si prenderà in considerazione il secondo) determinando il fantapunteggio della squadra al novantesimo. La tabella di conversione è la seguente:

18 punti 1 goal, 21 punti 2 goal, 24 punti 3 goal, 27 punti 4 goal, ecc...

Nei tempi supplementari vige la regola che i goal in trasferta valgono doppio, pertanto in caso di pareggio con reti nei supplementari passa la squadra in trasferta. Per compensare questo vantaggio della squadra che gioca in trasferta si considera il fattore campo e cioè la squadra che gioca il supplementare in caso ha un bonus di +1 punto. Per rendere ancora più reale la competizione si consiglia di fare giocare il ritorno in casa alla squadra meglio piazzata nella competizione (così come in effetti avviene nella regola UEFA).

In caso di ulteriore parità (quindi supplementari sullo 0-0) si passa ai calci di rigore:

- Tale regola prevede che per rigori realizzati si considera il giocatore che avrà ricevuto voto 6 o superiore e non realizzati se il voto sarà 5,5 o inferiore. Il Manager quando darà la formazione dovrà indicare a fianco di ogni giocatore un numero crescente da 1 a 18 indicante l'ordine in cui i giocatori tireranno i "Calci di Rigore". Alla fine dei primi 5 rigori si definirà la situazione di punteggio; in caso di ulteriore parità si andrà ad oltranza ed il primo che avrà voto 6 o più rispetto all'avversario con voto 5,5 o meno avrà VINTO (quando si parla di voto è il voto reale e non il fantavoto). Se un Manager non consegnerà la numerazione per i rigoristi si considererà valido l'elenco in ordine della formazione consegnata.

Per i rigori in caso di assenza di un titolare entra il rispettivo panchinaro. Se non c'è panchinaro che sostituisce il titolare il rigore è fallito. se al termine degli 11 rigori c'è parità, tirano di nuovo i primi 5 (e se uno dei due fallisce e l'altro realizza la partita finisce). se al termine della serie di 16 c'è ancora parità (fare tirare nuovamente i rigori dal 6° all'11° non può muovere nulla), allora c'è la ripetizione della partita.

Gironi Prima Fase denominati: Gruppo **Cruyff-Beckenbauer-Neskeens**

Gironi Seconda Fase denominati: Gruppo **VERDE** Gruppo **ORO**

Andata e Ritorno

01° Turno	A-B	C-D	02° Turno	B-C	D-A	03° Turno	A-C	B-D
04° Turno	C-A	D-B	05° Turno	B-A	D-C	06° Turno	C-B	A-D



COPPA DI LEGA: Sviluppata in più fasi, prima delle quali i Preliminari tra le ultime 4 (2 e 2) dei Gironi della Prima Fase della Coppa di Lega precedente (in caso di nuovi iscritti saranno le ultime di ogni girone più i nuovi iscritti sempre entro il numero massimo complessivo di 4 formazioni) (il sorteggio non terrà conto di parametri). Queste formazioni si affronteranno in 1 partita unica (senza +2 per chi gioca in casa). Le due promosse verranno inserite nei 2 Gironi da 6 Squadre con scontri di andata -ritorno (in concomitanza con il 3°-5°-7°-9°-11°-13°-15°-17°-19°-21° turno di Campionato).

In caso di arrivo a pari punti nei gironi saranno considerati:

1) scontri diretti; 2) differenza reti scontri diretti; 3) differenza reti totali; 4) maggiore numero gol fatti; 5) minore numero gol subiti; 6) media inglese

Le prime 4 di ogni girone accedono ai Quarti di Finale con scontri incrociati in concomitanza del 23°-25° turno di Campionato (con la regola del +2 in casa), poi Semifinali in concomitanza del 30°-32° turno di Campionato.

Le vincenti si scontreranno nella Finale (in gara unica) che si disputerà in concomitanza del 35° turno di Campionato (su campo neutro senza regola del +2 in casa). Come da

regolamento UEFA il gol in trasferta vale doppio (fatta eccezione per la Finale).

In caso di parità dopo la partita di ritorno si disputeranno i tempi supplementari:

- Ottenuti sommando il fantapunteggio del primo difensore, primo centrocampista e primo attaccante provenienti dalla panchina e che non sono eventualmente scesi in campo in sostituzione dei titolari (in tal caso si prenderà in considerazione il secondo) determinando il fantapunteggio della squadra al novantesimo.

La tabella di conversione è la seguente:

18 punti 1 goal, 21 punti 2 goal, 24 punti 3 goal, 27 punti 4 goal, ecc...

Nei tempi supplementari vige la regola che i goal in trasferta valgono doppio, pertanto in caso di pareggio con reti nei supplementari passa la squadra in trasferta. Per compensare questo vantaggio della squadra che gioca in trasferta si considera il fattore campo e cioè la squadra che gioca il supplementare in caso ha un bonus di +1 punto. Per rendere ancora più reale la competizione si consiglia di fare giocare il ritorno in casa alla squadra meglio piazzata nella competizione (così come in effetti avviene nella regola UEFA).

In caso di ulteriore parità (quindi supplementari sullo 0-0) si passa ai calci di rigore:

- Tale regola prevede che per rigori realizzati si considera il giocatore che avrà ricevuto voto 6 o superiore e non realizzati se il voto sarà 5,5 o inferiore. Il Manager quando darà la formazione dovrà indicare a fianco di ogni giocatore un numero crescente da 1 a 18 indicante l'ordine in cui i giocatori tireranno i "Calci di Rigore". Alla fine dei primi 5 rigori si definirà la situazione di punteggio; in caso di ulteriore parità si andrà ad oltranza ed il primo che avrà voto 6 o più rispetto all'avversario con voto 5,5 o meno avrà VINTO (quando si parla di voto è il voto reale e non il fantavoto). Se un Manager non consegnerà la numerazione per i rigoristi si considererà valido l'elenco in ordine della formazione consegnata.

Per i rigori in caso di assenza di un titolare entra il rispettivo panchinaro. Se non c'è panchinaro che sostituisce il titolare il rigore è fallito. se al termine degli 11 rigori c'è parità, tirano di nuovo i primi 5 (e se uno dei due fallisce e l'altro realizza la partita finisce). se al termine della serie di 16 c'è ancora parità (fare tirare nuovamente i rigori dal 6° all'11° non può muovere nulla), allora c'è la ripetizione della partita.

Gironi denominati: Gruppo Bianco e Rosso

Andata e Ritorno

1°-6° Giornata	1-2	3-4	5-6	4°-9° Giornata	3-5	1-4	2-6
2°-7° Giornata	2-3	4-5	6-1	5°-10° Giornata	1-3	2-5	6-4
3°-8° Giornata	4-2	3-6	5-1				

Accoppiamenti Quarti di Finale: 4°R-1°B

3°B-2°R

3°R-2°B

4°B-1°R

Accoppiamenti Semifinale: Vinc. 4°R-1°B - Vinc. 3°B-2°R Vinc.3°R-2°B - Vinc. 4°B-1°R

Stesso per Arrivo in Finale.