

GLOSSARIO

Liste Ufficiali: Lista *Classic* pubblicata sul sito www.fantacalcio.it

Calciatore di Movimento: Tutti i calciatori escluso i Portieri.

Squadra: Società di calcio militante nella Serie A.

Società: Società di fantacalcio militante nella Lega FIF.

Quotidiani Ufficiali: Redazione Alvin 482 di www.fantacalcio.it

NORME GENERALI

Art. 1 La Lega è composta da otto società.

Art. 2 La Lega è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti i Presidenti.

Art. 3 L'Assemblea di Lega è presieduta dal Presidente di Lega, eletto a maggioranza. Il Presidente di Lega rimarrà in carica fino a quando un altro Presidente chiederà di indire nuove elezioni candidandosi come possibile alternativa.

Art. 4 Il Presidente di Lega nominerà un Vice-Presidente scelto tra gli altri Presidenti della Lega con cui formerà un Comitato Esecutivo, il quale ha l'autorità di interpretare le regole e occuparsi degli affari straordinari della Lega. Tutte le decisioni e le interpretazioni del Comitato Esecutivo sono soggette al veto dell'Assemblea Generale, la quale può approvarle o bocciarle con voto a maggioranza semplice.

Art. 5 Le modifiche al presente regolamento prima dell'inizio di una nuova stagione devono essere approvate dall'Assemblea di Lega con voto a maggioranza semplice. Tuttavia se un articolo abrogato o modificato comportava effetti anche per le stagioni successive, tali effetti permangono fino al naturale esaurirsi; essi possono essere annullati con effetto immediato solo con il consenso unanime di tutti i Presidenti.

Art. 6 Le modifiche al presente regolamento a stagione iniziata devono essere approvate dall'Assemblea di Lega all'unanimità.

Art. 7 Non è possibile astenersi dalle votazioni; bisogna comunque esprimere una preferenza.

Art. 8 Se vengono presentate due o più proposte di modifica ad una stessa regola, si procederà inizialmente a verificare quale tra di esse trova il maggior consenso tra i Presidenti (si possono esprimere più preferenze) e successivamente si indirà una votazione per l'approvazione della modifica prescelta.

- Art. 9 I Presidenti devono versare ogni anno la quota di iscrizione pari a 10 euro per coprire le spese annuali di gestione della Lega e per acquistare il premio per il vincitore del campionato.
- Art. 10 Le riunioni ufficiali di Lega sono:
- Asta Iniziale (preferibilmente a calciomercato estivo di Serie A terminato);
 - Asta Invernale (dopo la chiusura del calciomercato invernale di Serie A);
 - Cena di fine stagione.
- Art. 11 Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali partecipano, pena la radiazione dalla Lega.
- Art. 12 Ad inizio stagione mediante sorteggio viene stabilito l'ordine di chiamata per l'asta iniziale, la composizione dei Gironi della Coppa di Lega (Allegato 1) ed il Calendario della stagione.
- Art. 13 Ciascuna società dispone per l'Asta iniziale di un capitale sociale di 350 fantamiloni. A questi saranno aggiunti, dopo l'Asta iniziale, altri 60 fantamiloni che serviranno per il Mercato Libero e per l'Asta Invernale. In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale disponibile; può invece spendere di meno, anche se i crediti residui verranno azzerati a fine stagione.
- Art. 14 Possono essere acquistati solo calciatori presenti nelle liste ufficiali.
- Art. 15 La rosa iniziale di ciascuna squadra deve essere composta da 22 calciatori di movimento e da almeno 1 pacchetto portiere (massimo 3 pacchetti portiere purché rimangano liberi un numero sufficiente di pacchetti portiere per garantire a ciascuna società di possederne almeno uno); a partire dalla prima finestra del Mercato Libero sarà possibile aggiungere calciatori in rosa non superando però il limite di 25 calciatori di movimento e 3 pacchetti portieri (art. 35 e 36). Inoltre a partire dall'asta invernale sarà possibile aggiungere ulteriori calciatori in rosa non superando però il limite di 28 calciatori di movimento e 3 pacchetti portieri (art. 35 e 36)
- Art. 16 L'acquisto dei portieri avviene "a pacchetto": non si acquistano i singoli portieri, bensì tutti i portieri tesserati per una squadra di Serie A.
- Art. 17 Se un portiere durante la stagione cambia squadra di appartenenza oppure un portiere proveniente da una serie estera o da una serie inferiore italiana viene acquistato da una squadra di Serie A, il suo cartellino passerà alla società che detiene il pacchetto portieri di quella squadra. Se invece il pacchetto portieri di quella squadra non è detenuto da alcun Presidente, il portiere sarà svincolato d'ufficio e sarà acquistabile al mercato libero insieme agli altri portieri.
- Art. 18 Se un portiere viene cancellato per un qualsiasi motivo dalle liste ufficiali esso verrà svincolato d'ufficio.

- Art. 19 Se un calciatore di movimento va a giocare in una serie inferiore italiana o in un campionato estero o rescinde il contratto con la sua squadra d'appartenenza o abbandona l'attività agonistica di calciatore, la società che ne detiene il cartellino riceverà come indennizzo un numero di fantamilioni pari al 40% del suo prezzo d'acquisto arrotondato per eccesso. I fantamilioni potranno essere utilizzati dalla società solo dopo che il nome del calciatore viene cancellato nelle liste ufficiali. Se il Presidente decide di svincolare anzitempo il calciatore, il taglio verrà considerato volontario e non verrà corrisposto alcun indennizzo. L'acquisto del sostituto segue le regole previste per il mercato libero.
- Art. 20 A parziale deroga dell'Art. 19, se l'asta iniziale viene fatta prima della chiusura del calciomercato estivo di Serie A e nei giorni intercorrenti tra l'asta e la chiusura del calciomercato estivo di Serie A un calciatore di movimento va a giocare in una serie inferiore italiana o in un campionato estero o rescinde il contratto con la sua squadra d'appartenenza o abbandona l'attività agonistica di calciatore, l'indennizzo spettante sarà il 100% del suo prezzo d'acquisto.
- Art. 21 Nel triste caso un calciatore muoia, la società che ne detiene il cartellino non riceverà alcun indennizzo in fantamilioni.
- Art. 22 Sono ammessi scambi di calciatori e/o fantamilioni tra le Società. Un calciatore oggetto di scambio non può ritornare alla società di appartenenza se non riacquistandolo al mercato libero.

ASTA INIZIALE

- Art. 23 Il giorno dell'asta ciascun Presidente presenterà una lista di massimo 7 calciatori di movimento e/o pacchetti portiere della precedente stagione che intende confermare riacquistandoli allo stesso prezzo. I calciatori di movimento e/o i pacchetti portieri confermati non potranno essere confermati per l'ulteriore stagione successiva anche se dovessero essere oggetto di scambio o dovessero essere svincolati e riacquistati al mercato libero; ciò si applica anche per l'eventuale nuova Società proprietaria.
- Art. 24 L'asta si svolge mediante rilanci come nel *poker*: seguendo l'ordine stabilito come previsto dall'art. 12 i Presidenti nominano a turno un calciatore per cui intendono offrire e dichiarano la loro offerta iniziale. Seguendo lo stesso ordine, a turno, ciascun Presidente deciderà se *rilanciare* o se *passare*. Chi sceglie di *passare* esce definitivamente dall'asta per quel calciatore.
- Art. 25 L'offerta iniziale è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito.
- Art. 26 Il rilancio dovrà incrementare l'ultima offerta di almeno 1 credito.
- Art. 27 Ciascun Presidente al proprio turno è obbligato a nominare un calciatore per cui offrire.

- Art. 28 Nessun Presidente può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare (per mancanza di crediti o per raggiunto numero massimo di calciatori acquistabili). Se per errore un Presidente offre ugualmente, il Presidente di Lega dovrà interrompere l'asta e annullare il rilancio facendo ripartire l'asta come se il rilancio non fosse mai avvenuto.
- Art. 29 Durante l'asta iniziale non è possibile svincolare calciatori; si dovrà attendere il mercato libero.
- Art. 30 L'asta iniziale si conclude quando tutte le società hanno completato la propria rosa.

MERCATO LIBERO

- Art. 31 Il Mercato Libero si svolge nelle date comunicate dal Presidente di Lega ad inizio stagione; per ogni finestra di mercato sono previsti tre giorni di offerte.
- Art. 32 E' possibile acquistare soltanto calciatori presenti nelle liste ufficiali e non tesserati da altre società.
- Art. 33 L'acquisto dei calciatori avviene mediante offerta in busta chiusa.
- Art. 34 L'offerta deve essere effettuata mediante la piattaforma della lega (<https://leghe.fantacalcio.it/lega-fif>) entro la scadenza stabilita.
- Art. 35 I calciatori acquistati verranno aggiunti alla rosa fino a quando ci saranno posti liberi (art. 15). Successivamente per ciascun calciatore acquistato si dovrà svincolare uno dei calciatori della rosa per fargli posto; il Presidente che si aggiudica il calciatore dovrà comunicare la propria scelta nella chat whatsapp della Lega entro le 13:00 del giorno successivo e contestualmente dovrà aggiornare la propria rosa sulla piattaforma della lega.
- Art. 36 I pacchetti portiere acquistati saranno aggiunti alla rosa fino al raggiungimento del limite massimo di tre pacchetti portiere in rosa; raggiunto tale limite l'acquisto di un ulteriore pacchetto portiere deve essere seguito dallo svincolo di un pacchetto portiere già posseduto secondo le stesse modalità utilizzate per i calciatori di movimento (art. 35).
- Art. 37 Ciascun Presidente può presentare contemporaneamente più offerte purché abbia crediti a sufficienza per coprire tutte le offerte.
- Art. 38 Se due o più Presidenti offrono gli stessi crediti per l'acquisto di uno stesso calciatore, esso verrà acquistato dalla società con la peggior posizione in classifica del campionato; qualora non dovesse essere disponibile alcuna classifica in quanto non si è ancora disputata la prima giornata del campionato il calciatore verrà assegnato mediante sorteggio.

ASTA INVERNALE

- Art. 39 Subito dopo la chiusura del calciomercato invernale di serie A, si organizzerà un asta invernale con le stesse regole dell'asta iniziale. I calciatori acquistati verranno aggiunti alla rosa fino a quando ci saranno posti liberi (art. 15); successivamente per ciascun calciatore acquistato si dovrà svincolare uno dei calciatori della rosa per fargli posto. Qualora non si riuscisse ad organizzare l'asta invernale si effettuerà una finestra di mercato libero.
- Art. 40 Qualche giorno prima dell'asta invernale, il Presidente di Lega comunicherà una scadenza entro la quale ciascun Presidente comunicherà in busta chiusa l'elenco dei calciatori che intende svincolare; per ciascun calciatore riceverà un numero di fantamilioni pari al 40% del suo prezzo d'acquisto arrotondato per eccesso.

FORMAZIONE E SOSTITUZIONI

- Art. 41 In occasione di ogni partita ciascun Presidente deve inserire la propria formazione sulla piattaforma della lega (<https://leghe.fantacalcio.it/lega-fif>) entro il termine stabilito: 1 minuto prima l'inizio della prima partita di Serie A prevista per quel turno.
- Art. 42 Ciascun Presidente si deve accertare che la comunicazione della propria formazione sia andata a buon fine. Se la formazione non viene recepita dal sistema, anche se per cause non imputabili direttamente al Presidente, ci si comporterà come se la formazione non fosse stata mai comunicata.
- Art. 43 Se un Presidente non comunica la propria formazione entro il termine previsto verrà utilizzata l'ultima formazione comunicata in precedenza; se non fosse disponibile una formazione precedente gli verrà assegnato un Totale Squadra d'ufficio pari a 60.
- Art. 44 La formazione è composta da 11 titolari ed una panchina dove potranno essere schierati tutti i restanti calciatori della rosa.
- Art. 45 I titolari devono essere schierati utilizzando uno dei seguenti moduli di gioco:
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
- Art. 46 I calciatori di riserva vanno indicati nell'ordine con cui si intende utilizzarli: la prima riserva in panchina avrà la precedenza rispetto alle altre.
- Art. 47 Una squadra non può effettuare più di cinque sostituzioni per gara.
- Art. 48 Un calciatore di riserva può sostituire un titolare soltanto se il modulo che ne deriva sia consentito dal regolamento.
- Art. 49 Nel caso un titolare non potesse essere sostituito perché il modulo risultante non è ammesso o perché non ci sono riserve disponibili la formazione giocherà in inferiorità numerica.

Art. 50 Nel caso un titolare non potesse essere sostituito perché si supererebbe il numero massimo di sostituzioni, la squadra giocherà in inferiorità numerica e la piattaforma sceglierà in automatico le cinque sostituzioni da effettuare.

CALCOLO DEL RISULTATO DELLE PARTITE

Art. 51 La fonte ufficiale dei Voti Base, dei Punti Azione e dei Punti Cartellino è www.fantacalcio.it.

Art. 52 La modalità o procedura di calcolo per determinare il Risultato Finale di una gara è divisa in quattro fasi distinte:

- (I) Calcolo del Totale Calciatore per ciascun calciatore;
- (II) Calcolo del Parziale Squadra per ciascuna formazione;
- (III) Calcolo dei Modificatori per ciascuna formazione;
- (IV) Calcolo del Totale Squadra per ciascuna formazione;
- (V) Confronto dei Totali Squadra.

Art. 53 Il **Totale Calciatore** di ciascun calciatore è dato dalla somma algebrica del Voto Base, dei Punti Azione e dei Punti Cartellino.

Art. 54 Il **Voto Base** è dato dal voto in pagella assegnati al calciatore da www.fantacalcio.it (Fonte Alvin 482).

Art. 55 I **Punti Azione** possono essere positivi o negativi e sono:

- +3 punti per ogni gol realizzato (escluso il rigore diretto);
- +2 punti per ogni gol realizzato direttamente su calcio di rigore;
- +3 punti per ogni rigore parato (si applica al portiere o a chi lo sostituisce);
- +1,5 punti per ogni High Quality assist;
- +1 punto per ogni Medium Quality assist;
- +0,5 punti per ogni Low Quality assist;
- 1 punti per ogni autogol (non si applica al portiere o a chi lo sostituisce);
- 2 punti per ogni rigore non realizzato direttamente;
- 1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere o a chi lo sostituisce)

Nota ufficiale

Se per esempio il calciatore che tira un calcio di rigore non segna direttamente ma sulla ribattuta del portiere otterrà -2 punti per il rigore sbagliato e +3 punti per il gol segnato sulla ribattuta; analogamente per il portiere otterrà +3 punti per aver ribattuto il primo tiro e

-1 punto per il gol subito sulla ribattuta.

La dizione 'rigore parato' è da intendersi in senso letterale. Il rigore calciato contro un legno o fuori della porta viene contato (ovviamente in negativo) soltanto al calciatore che lo ha tirato, cioè non viene assegnato alcun punto al portiere.

Art. 56 I **Punti Cartellino** sono negativi e in particolare:

- 0,5 punti se il calciatore viene ammonito;
- 1 punto se il calciatore viene espulso.

Nota ufficiale

Un calciatore espulso per doppia ammonizione riceverà solo il -1 per l'espulsione.

Art. 57 Il **Parziale Squadra** di ciascuna squadra è dato dalla somma algebrica dei singoli Totali Calciatore degli undici calciatori che hanno preso parte alla gara.

Art. 58 I **Modificatori** possono assegnare a ciascuna squadra dei punti positivi o negati e sono:

- (I) Fattore Campo;
- (II) Modificatore della Difesa;
- (III) Modificatore del Centrocampo;

Art. 59 Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato 1 punto, come **Fattore Campo**, alla formazione di casa; non si applica nelle partite disputate in campo neutro.

Art. 60 Il **Modificatore della Difesa** si applica solo ai moduli che prevedono almeno 4 difensori e si basa sulla media dei 4 migliori Voti Base tra quelli dei difensori che hanno preso parte alla partita; la media-voto così ottenuta viene trasformata in punti negativi da assegnare all'avversario utilizzando la Tabella di Conversione Difesa:

Media Difesa	Punti da assegnare alla formazione avversaria
meno di 6	0
6,00-6,24	-1
6,25-6,49	-2
6,50-6,74	-3
6,75-6,99	-4
7,00 o più	-5

Art. 61 Il **Modificatore del Centrocampo** si basa sul **Parziale Centrocampo** ovvero la somma dei Voti Base dei centrocampisti che hanno preso parte alla partita; la differenza tra i Parziali Centrocampo delle due formazioni viene trasformata in punti positivi o negativi utilizzando la Tabella di Conversione Centrocampo:

Differenza tra i Parziali Centrocampo	Squadra col migliore Parziale Centrocampo	Squadra col peggiore Parziale Centrocampo
meno di 2	0	0
2-2,99	+1	-1
3-3,99	+1,5	-1,5
4-4,99	+2	-2
5-5,99	+2,5	-2,5
6-6,99	+3	-3
7-7,99	+3,5	-3,5
8 o più	+4	-4

Art. 62 Ai soli fini del calcolo del Modificatore Centrocampo, in caso di disparità numerica tra i reparti centrali delle due formazioni, verranno assegnati d'ufficio alla formazione il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti Voti Base pari a 5 quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della formazione avversaria.

- Art. 63 Il **Totale Squadra** è dato dalla somma algebrica del Parziale Squadra e dei Modificatori.
- Art. 64 Per determinare il **Risultato Finale** della gara vengono confrontati i Totali-Squadra delle due squadre in base alla Tabella di Conversione sottostante e a quanto disposto dal successivo art. 65:

Totale Squadra	Gol Realizzati
Meno di 66 punti	0 gol
Da 66 a 69,999 punti	1 gol
E così via (ogni 4 punti un gol)	

- Art. 65 Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra almeno di 2 punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita. Es.: squadra X 71,5 punti; squadra Y 69 punti; risultato 2-2 (invece di 2-1).

PARTITE RINVIATE - SOSPESE - NON OMOLOGATE

- Art. 66 Se un intero turno di Serie A viene rinviato e/o sospeso, il turno del Campionato verrà recuperato contestualmente al recupero di Serie A e i Presidenti potranno ripresentare le proprie formazioni. Lo stesso si applica per le partite di Coppa di Lega se il recupero di Serie A è previsto in data antecedente al successivo turno della competizione, in caso contrario il turno di Coppa di Lega si recupera alla prima giornata disponibile in cui non si giocano altre partite di Coppa di Lega.
- Art. 67 Se vengono rinviate e/o sospese 5 o più partite di Serie A ed il recupero di almeno 5 partite è posteriore alla successiva giornata di serie A, il turno di campionato viene annullato e recuperato alla fine della stagione (dopo l'ultima giornata del campionato) e i Presidenti potranno ripresentare le proprie formazioni; se ciò non fosse possibile si calcolerà l'esito delle partite assegnando ai calciatori le cui partite sono state rinviate un voto d'ufficio pari a 6 per i calciatori di movimento e pari a 5 per i portieri. Il turno di Coppa di Lega viene annullato e recuperato alla prima giornata disponibile in cui non si giocano partite di Coppa di Lega.
- Art. 68 Se vengono rinviate e/o sospese fino a 4 partite di Serie A, le formazioni del campionato vengono "congelate" in attesa del recupero delle partite; tuttavia al momento del calcolo dei risultati se non fosse possibile sostituire uno o più calciatori le cui partite sono state rinviate e/o sospese, a tali calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto pari a 6 per i calciatori di movimento e pari a 5 per i portieri. Le sostituzioni dei titolari le cui partite sono state rinviate e/o sospese non vengono conteggiate al fine del raggiungimento del limite massimo delle cinque sostituzioni. Lo stesso si applica alle formazioni di Coppa di Lega se il recupero delle partite è antecedente al turno successivo della competizione; viceversa si calcolerà l'esito delle partite assegnando ai calciatori le cui partite sono state sospese a cui i quotidiani ufficiali non hanno assegnato voto e ai calciatori le cui partite sono state rinviate un voto d'ufficio pari a 6 per i calciatori di movimento e pari a 5 per i portieri.

Art. 69 Nel caso il risultato di una partita venga modificato a tavolino, ai fini dell'esito delle partite si terrà conto dei voti assegnati dai quotidiani ufficiali e del risultato ottenuto sul campo.

Art. 70 Nel caso una partita non venga omologata nella realtà e il Giudice Sportivo decida di rigiocarla, per il calcolo dei risultati si attenderà il recupero della partita e non si terrà conto dei voti del risultato della prima partita; tale partita verrà equiparata a una partita rinviata. Tuttavia nei casi in cui non è possibile attendere il recupero della partita si utilizzeranno i voti e il risultato della prima partita.

Art. 71 Se il sistema di calcolo automatico della piattaforma della lega dovesse applicare una delle regole del presente regolamento in maniera difforme, il sistema automatico prevarrà e il risultato non potrà essere modificato manualmente.

COMPETIZIONI

Art. 72 Il **Campionato** si svolge in 5 gironi: 2 di andata, 2 di ritorno e 1 in campo neutro. La prima classificata è proclamata vincitrice del Campionato. Le prime due classificate parteciperanno alla cena di fine stagione senza dover pagare il conto, la terza, quarta e la quinta classificata pagheranno la loro quota, mentre le ultime due classificate pagheranno doppio.

Art. 73 La **Coppa di Lega** si svolge in quattro turni: Gironi, Quarti di Finale, Semifinali, Finale. Nella fase a Gironi le squadre vengono divise in due gironi da quattro squadre che si affrontano in 3 partite di andata (5°, 6°, 7° giornata del campionato) e 3 partite di ritorno (12°, 13°, 14° giornata del campionato). Le prime classificate accedono direttamente alle Semifinali; le seconde e le terze accedono ai Quarti di Finale; le ultime classificate vengono eliminate dalla competizione. I Quarti di Finale (21°, 22° giornata del campionato*) e le Semifinali (25°, 26° giornata del campionato*) si disputano con partita di andata e di ritorno (la squadra con il miglior piazzamento nel girone gioca in casa la partita di ritorno); i criteri per il passaggio del turno sono nell'ordine: Maggior Numero di Vittorie, Maggior Numero di Gol Realizzati, Spareggio in campo neutro ad oltranza fino alla giornata precedente il turno successivo, Miglior piazzamento nel girone. La Finale si svolge nell'arco di 5 partite in campo neutro (29°, 30°, 31°, 32°, 33° giornata del campionato*). I criteri per determinare il vincitore della finale sono nell'ordine: Maggior Numero di Vittorie, Maggior Numero di Gol Realizzati, Spareggio ad oltranza, Miglior Somma Punti maturati nelle partite di finale (compresi gli spareggi), Miglior Somma Punti maturati in tutte le partite di Coppa; Miglior Piazzamento nel girone, Lancio della monetina.

Art. 74 La **classifica** del campionato e dei gironi della coppa di lega è stabilita per punteggio, con assegnazione di tre punti per la gara vinta, un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara perduta. In caso di parità tra due o più squadre si utilizzeranno nell'ordine i seguenti criteri: Miglior Somma Punti (Somma algebrica dei Parziali Squadra di tutte le giornate disputate); Maggior Numero di Vittorie negli scontri diretti; Spareggio in campo neutro ad oltranza (per i gironi di coppa fino alla giornata precedente i Quarti di Finale); Miglior Somma Punti maturati negli Spareggi, Sorteggio.

Art. 75 La **Royal Cup** è una competizione che si disputa nella modalità Battle Royale: per ogni turno di gioco, viene simulato un intero girone in modalità campionato; ogni squadra difatti affronterà in scontri diretti in campo neutro tutti gli altri avversari della competizione, accumulando punti in base alle vittorie e pareggi ottenuti in ogni singolo match.

Il vincitore della RoyalCup ha diritto a partecipare gratis alla cena di fine anno. In caso il vincitore avesse già acquisito tale diritto in campionato, subentrerà il meglio piazzato in RoyalCup che non ha acquisito in altro modo tale diritto. L'ultimo classificato della RoyalCup pagherà doppia quota alla cena di fine stagione. In caso avesse già maturato tale obbligo in campionato allora pagherà doppio il successivo presidente in ordine di classifica inversa.

Art. 76 Alla **Supercoppa di Lega** partecipano le vincitrici delle quattro competizioni della stagione precedente: Campionato, Coppa di Lega, Supercoppa di Lega e Royal Cup. Le vincitrici del Campionato e della Coppa di Lega saranno "teste di serie"; in alternativa (qualora dovesse trattarsi della stessa squadra) si considererà "testa di serie" nell'ordine: vincitrice della Royal Cup, vincitrice della Supercoppa di Lega, seconda classificata del campionato. Nel caso in cui una squadra abbia maturato un diritto multiplo di qualificazione, il posto-qualificazione verrà riassegnato nell'ordine: alla seconda classificata del Campionato, alla finalista di Coppa di Lega, alla seconda classificata della Royal Cup, alla finalista di Supercoppa di Lega. Nelle prime due giornate del campionato si disputano le semifinali (1° Campionato vs 1° Supercoppa di Lega; 1° Coppa di Lega vs 1° Royal Cup) con partite di andata e ritorno (le teste di serie giocheranno in casa la partita di ritorno). I criteri per il passaggio del turno sono nell'ordine: Maggior Numero di Vittorie, Maggior Numero di Gol Realizzati, Testa di Serie. La finale si disputa nell'arco di 3 partite (3°, 4°, 5° giornata del campionato) in campo neutro. I criteri per determinare il vincitore della finale sono nell'ordine: Maggior Numero di Vittorie, Maggior Numero di Gol Realizzati, Spareggio ad oltranza, Miglior Somma Punti maturati nelle partite di finale (compresi gli spareggi), Testa di Serie, Lancio della monetina.

ALLEGATO 1

GIRONE A

Numero Squadra 1
Numero Squadra 8
Numero Squadra 2
Numero Squadra 7

GIRONE B

Numero Squadra 4
Numero Squadra 6
Numero Squadra 3
Numero Squadra 5