

FantaSicilySoccer 2024/25

INDICE

- 1 REGOLE GENERALI e PREMESSA
 - 1.1 Costo e modalità d'iscrizione
- 2 MERCATI
 - 2.1 Mercato Iniziale
 - 2.2 Mercato Di Riparazione
 - 2.3 Paracadute Finanziario
- 3 ROSE E MODULI
 - 3.1 Le Rose
 - 3.2 I Moduli
- 4 CALCOLO DEI PUNTEGGI
 - 4.1 Fonte Voti
 - 4.2 Bonus
 - 4.3 Malus
 - 4.4 Supplementari E Calci Di Rigore
 - 4.5 Fasce Assegnazione Gol
 - 4.6 Opzione Autogol
 - 4.7 Modificatore di Difesa
 - 4.8 Partite Rinviate, Sospese o Annullate
- 5 FORMAZIONI
 - 5.1 Invio Formazioni
 - 5.2 Penalizzazioni formazione non inviata
 - 5.3 Riserve
 - 5.4 Sostituzioni
 - 5.4.1 Cambio Modulo
 - 5.4.2 Riserva D'ufficio
- 6 LE COMPETIZIONI
 - 6.1 Classifica A Punteggio
 - 6.2 Torneo 500
 - 6.3 Formula 1
 - 6.4 Highlander
 - 6.5 Serie A, Serie B e Serie C
 - 6.5.1 Promozioni, Retrocessioni, Play Off e Play Out

6.6 Coppa Italia

6.7 Champions League

6.8 Europa League

6.9 Conference League

6.10 Top Score

7 PREMI

7.1 Premi

1 **PREMESSA e REGOLE GENERALI**

1.1 **Premessa**

Squadre partecipanti: 96

Premessa: Il regolamento viene da anni di esperienza e situazioni rodiate che sono andate a colmare i vari difetti riscontrati nelle passate stagioni. Proprio per questo le regole non verranno mai cambiate (escluso casi eccezionali) durante la stagione.

Ciò non toglie che qualunque proposta, che sia una critica costruttiva, verrà come sempre valutata per la stagione successiva.

Dunque se accetti di partecipare al Fanta Sicily Soccer, **accetti in toto quanto segue.**

1.2 **Quota di partecipazione**

La quota di partecipazione del FantaSicilySoccer 2025/2026 è di € 120.00.

1.3 **Modalità d'iscrizione**

L'iscrizione prevede il pagamento di € 60,00 per poter partecipare all'asta iniziale.

I restanti € 60,00 vanno versati entro e non oltre il 30 dicembre 2025.

Qualora una squadra non saldi la suddetta quota, quest'ultima verrà radiata dall'FSS

2 **MERCATI**

2.1 **Mercato Iniziale**

Il mercato iniziale si svolgerà on line con asta a busta chiusa.

La piattaforma utilizzata è quella di "<https://leghe.fantacalcio.it/>".

Tutte le squadre hanno un budget iniziale di 500 crediti che potranno essere utilizzati, oltre che per il mercato iniziale, durante l'intera stagione.

Ogni allenatore potrà scegliere il nome per la propria squadra, che dovrà essere mantenuto anche nelle stagioni successive.

Inizialmente viene effettuato un sorteggio casuale in cui le squadre vengono distribuite in 12 mercati differenti.

Per questioni di distinzione i mercati verranno chiamati **Olanda, Francia, Brasile, Inghilterra, Spagna, Germania, Portogallo, Argentina, Usa, Arabia, Giappone, Australia**

L'inserimento in questi mercati sarà permanente per tutta la stagione.

Ogni squadra partecipante potrà svolgere le operazioni di mercato solo nel mercato di appartenenza.

I vari mercati per questioni tecniche saranno creati come altre leghe sulla piattaforma <https://leghe.fantacalcio.it/>, in queste leghe verranno effettuate solo operazioni di mercato, quindi creazione rose e mercati di riparazione.

Tutte le competizioni verranno create in un ulteriore lega chiamata **FANTASICILYSOCCER**

Per la creazione delle Rose ecco la data dell'apertura mercato, dunque il momento da cui è possibile inserire le offerte, e le scadenze delle 5 tornate in cui verranno aperte le buste e distribuiti i giocatori acquistati:

- Apertura mercato: **13/08**
- 1ª tornata: **16/08 ore 23:00**
- 2ª tornata: **18/08 ore 23:00**
- 3ª tornata: **19/08 ore 23:00**
- 4ª tornata: **20/08 ore 14:00**

È assolutamente vietato svincolare i giocatori tra una tornata e l'altra del mercato di creazione.

N.B. Dalla chiusura dell'ultima tornata, si aprirà un mercato scambi tra fantallenatori che permetterà uno scambio con max 3 giocatori all'interno e si chiuderà giorno 21/08 alle 14.

ATTENZIONE: Come indicato nel paragrafo successivo, gli scambi devono rispettare il rapporto calcolato dallo **Scambiulatore**.

2.2 Mercato Di Riparazione

2.2.1 Valori Giocatori

Da quest'anno la piattaforma da noi usata non prevede più gli svincoli al valore attuale ma utilizza dei parametri chiamati FVM e FVMp

FVM è il fantavalore di mercato di un calciatore, indicato in millesimi, costantemente aggiornato dalla redazione di Fantacalcio e disponibile su sito e app in tutte le sezioni e schede riguardanti i calciatori.

In ogni lega viene riproporzionato e definito fantavalore di mercato parametrizzato (FVMp) in base al numero di crediti impostati (esempio: Tizio vale 140/1000, se nella propria lega il monte crediti è 500 si avrà un FVMp uguale a 70).

2.2.2 Finestre di mercato

I mercati DI RIPARAZIONE seguiranno il seguente calendario:

- **07/09** PRIMA FINESTRA
- **12/10** SECONDA FINESTRA
- **16/11** TERZA FINESTRA
- **03/02** QUARTA FINESTRA
- **29/03** QUINTA FINESTRA

2.2.3 Regole di mercato

Dopo l'aggiornamento dei risultati e dei punteggi settimanali sarà possibile, sempre on line, fare delle offerte di mercato, sia per i giocatori che si trovano nel "mercato svincolati", sia tra fantallenatori.

Queste offerte avvengono sempre a busta chiusa.

Le offerte possibili da fare sul mercato svincolati sono **massimo 5 per ogni sessione**.

La **sessione** del mercato di riparazione è distribuita in **4 tornate**.

Ogni fase si definisce con l'apertura delle buste.

- La prima tornata ha scadenza **il martedì alle 23.00**
- La seconda tornata ha scadenza **il mercoledì alle 14.00**
- La terza tornata ha scadenza **il giovedì alle 14.00**
- La quarta tornata ha scadenza **il giovedì alle 23.00**

ATTENZIONE: Nella stessa sessione di mercato di riparazione **non è possibile** vendere e poi riacquistare lo stesso giocatore; sia nella stessa tornata che tra una tornata e l'altra.

2.2.4 Scambi

È possibile fare 1 scambio fra allenatori ogni settimana (anche nella settimana in cui è aperto il mercato di riparazione)

All'interno di una singola offerta, possono essere inseriti max 3 giocatori.

Il rapporto tra il valore dei giocatori venduti e quelli acquistati non deve superare l'1,25, per agevolare il calcolo è sempre disponibile lo **Scambiulatore** all'indirizzo

<http://www.fantasicyllysoccer.altervista.org/scambi>

2.2.5 Eccezione primo mercato di riparazione

La competizione inizierà con i mercati "reali" ancora aperti e quindi, **solo per il primo** mercato di riparazione (07/09), se uno dei giocatori dovesse andare all'estero o in una serie minore, verrà svincolato al costo di acquisto. Lo svincolo di tutti gli altri giocatori sarà al 100% del FVM.

In tutti gli altri mercati di riparazione, i giocatori verranno svincolati al 100% del FVM.

2.2.6 Promessa di svincolo

Il fantallenatore può avvalersi della promessa di svincolo, cioè una cessione condizionata di un calciatore in rosa legata alla vittoria di una determinata busta.

Questa può essere selezionata nel momento in cui si fa una busta per acquistare un giocatore.

2.3 Paracadute Finanziario

Il paracadute finanziario nasce come supporto per le squadre più deboli.

Prima dell'inizio di una sessione di mercato di riparazione vengono concessi dei crediti aggiuntivi alle squadre a seconda la posizione in classifica a punteggio.

Di seguito la tabella per l'assegnazione dei crediti.

- Dal 90° al 96° posto = 90 crediti
- Dal 80° al 89° posto = 80 crediti
- Dal 70° al 79° posto = 70 crediti
- Dal 60° al 69° posto = 60 crediti
- Dal 50° al 59° posto = 50 crediti
- Dal 40° al 49° posto = 40 crediti
- Dal 30° al 39° posto = 30 crediti
- Dal 20° al 29° posto = 20 crediti
- Dal 10° al 19° posto = 10 crediti

Le prime 9 squadre in classifica non usufruiranno del paracadute finanziario.

Il paracadute finanziario sarà attivo solo nel seguente mercato di riparazione:

- 03/02 QUARTA FINESTRA

3 ROSE E MODULI

3.1 Le Rose

Le rose sono formate da 25 giocatori così distribuiti.

- 3 portieri
- 8 difensori
- 8 centrocampisti
- 6 attaccanti

3.2 I Moduli

Gli unici moduli schierabili nel FantaSicilySoccer 2025/26 sono i seguenti:

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

4 CALCOLO DEI PUNTEGGI

L'unico tabellino voti valido è quello redatto dalla redazione "ITALIA" su Leghe Fantacalcio, per cui se il sito non pubblica rettifiche attuate in altre redazioni o piattaforme, le modifiche non si faranno.

Oltre all'assegnazione del singolo voto per ogni giocatore, verranno calcolati bonus e malus.

4.1 Fonte Voti

Come fonte voti il FantaSicilySoccer utilizza la Fonte "ITALIA" in quanto è una fonte che considera la media fra diverse redazioni più il calcolatore statistico Alvin482.

4.2 Bonus

- | | | |
|---------------------------------|-------|-----|
| ● Gol Attaccante Su Azione: | + 3 | pt |
| ● Gol Centrocampista Su Azione: | + 3,5 | pt |
| ● Gol Difensore Su Azione: | + 4 | pt |
| ● Gol Portiere Su Azione: | + 5 | pt |
| ● Gol Vittoria: | +1 | pt |
| ● Gol Pareggio: | + 0.5 | pt |
| ● Gol Su Rigore: | +2 | pt |
| ● Assist: | +1 | pt |
| ● Rigore Parato: | +3 | pt |
| ● Portiere Con 0 Gol Subiti: | +1 | pt |
| ● Bonus Fair Play | +1 | pt |
| ● Fattore Campo: | +2 | pt* |

*Alla squadra in casa (bonus valido per tutte le competizioni che prevedono scontri diretti andata e ritorno, il bonus non è valido nel calcolo della Classifica A Punteggio, Torneo 500, Formula 1, Highlander, Top Score, Play Off)

4.3 Malus

● Gol Subito:	-1	pt
● Autogol:	-2	pt
● Ammonizione:	-0.5	pt
● Espulsione:	-1.5	pt
● Rigore Sbagliato:	-3	pt

4.4 Supplementari E Calci Di Rigore

Nei tornei ad eliminazione verrà utilizzata la regola dei supplementari e rigori in caso di pareggio. Per le regole sui supplementari e rigori vai alle “guide” nella pagina principale di Leghe Fantacalcio.

4.5 Fasce Assegnazione Gol

- Meno di 66 pt: 0 gol
- Da 66 pt a 69.99 pt: 1 gol
- Da 70 pt a 73.99 pt: 2 gol
- Da 74 pt a 77.99 pt: 3 gol
- Da 78 pt a 81.99 pt: 4 gol
- ... e così via

4.6 Opzione Autogol

Questa opzione si attiva solo nel caso in cui un match finisca **0 – 0**.

In questa eventualità si prende in considerazione la differenza tra i punteggi delle due squadre. Se la differenza supera i **4 pt** allora verrà assegnato un gol alla squadra col punteggio più alto.

4.7 Modificatore di Difesa

Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo se **il portiere e almeno 4 difensori titolari** portano punteggio alla squadra.

Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori, si calcola la media aritmetica di questi quattro valori.

A seconda del risultato della media verranno assegnati dei bonus.

- Se la media è **>=7** si aggiunge +3 pt
- Se la media è **>=6,5 e <7** si aggiunge +2 pt
- Se la media è **>=6 e <6,5** si aggiunge +1 pt

4.8 Partite Rinviata, Sospese o Annullate

Nei casi in cui nella giornata di campionato vi siano situazioni come da titolo, il FantaSicilySoccer ritiene valida la giornata alla validità della seguente condizione: calcolare il punteggio di almeno 6 partite sulle 10 di campionato.

Gli eventuali rinvii verranno valutati caso per caso e il calcolo della giornata attenderà il recupero solo se non verranno intaccate competizioni con passaggio del turno.

5 FORMAZIONI

5.1 Invio Formazioni

La scadenza per l'invio delle formazioni è a 1 minuto esatto prima dell'inizio della prima partita di giornata.

La formazione inviata dovrà essere la stessa per tutte le competizioni.

La pagina dell'invio informazioni sul sito Leghe Fantacalcio prevede un pulsante con scritto "salva per tutte le competizioni".

Nel caso in cui la formazione non viene schierata verrà inserita la formazione della giornata precedente.

Nel caso in cui vengano schierate diverse formazioni nella stessa giornata, viene considerata valida per tutte le competizioni la formazione schierata nella competizione **Classifica a Punteggio**.

N.B. Se viene inserita una formazione in un'altra competizione lasciando la Classifica a Punteggio senza formazione schierata, verrà da noi considerata come formazione non inserita e quindi verrà caricata quella della settimana precedente.

Per la prima giornata, se un fantallenatore non dovesse presentare la formazione, verrà stilata una lista in ordine alfabetico, priva di sostituzioni, seguendo lo schema 5-4-1.

5.2 Penalizzazioni formazione non inviata

- -1 punto, nel caso in cui non viene inviata la formazione per tre giornate consecutive
- -2 punti, per ogni giornata successiva alle prime 3 senza formazione inviata
- -5 punti, se in tutta la stagione la formazione non viene inviata per 10 volte in totale

ATTENZIONE: i punti di penalizzazione saranno applicati a tutte le competizioni a cui partecipa la squadra.

5.3 Riserve

Nel Fanta Sicily Soccer viene utilizzata la panchina lunga, dunque tutti i giocatori non schierati titolari potranno far parte della panchina.

Ovviamente per l'entrata in campo viene preso in considerazione l'ordine in cui vengono inseriti i giocatori in panchina.

5.4 Sostituzioni

Nel FantaSicilySoccer le sostituzioni possibili sono 5.

In questo contesto vanno considerate anche le regole del cambio modulo e della riserva d'ufficio.

5.5 Cambio Modulo

In assenza di cambi pari ruolo, il sistema effettuerà in automatico il cambio modulo.

Seguendo sempre l'ordine di schieramento della panchina il sistema farà entrare il primo giocatore con voto disponibile; ovviamente il cambio modulo si attiva solo se il nuovo modulo post-sostituzione rientri fra quelli schierabili.

5.6 Opzione Switch Plus

È una funzione di gioco che permette di “assicurare la titolarità” di un determinato calciatore (“Tizio”) inserito in formazione. Qualora Tizio nella sua partita reale non inizi la partita dal primo minuto la formazione si modifica spostando questi in panchina e promuovendo titolare al suo posto un panchinaro preselezionato (“Caio”). Si tratta in pratica 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.

Lo Switch non viene considerato come sostituzione, ma è un cambio di formazione in tutto e per tutto antecedente.

Una volta attivato lo Switch è consentito anche selezionare due calciatori di ruoli diversi dando quindi vita ad un cambio modulo qualora ce ne sia una risultante valido ai fini del gioco.

Attivata l'opzione ogni fantallenatore troverà nella sezione “Schiera Formazione” lo slot dove inserire i due giocatori “switchabili”.

5.7 Riserva D'ufficio

Nel caso in cui non bastano né le sostituzioni né il cambio modulo, si attiverà la riserva d'ufficio.

Per evitare di rimanere in 10 o anche meno il sistema darà in automatico un voto d'ufficio.

Il numero di riserve d'ufficio non dipende dalle sostituzioni, ciò vuol dire che vengono assegnati tanti voti d'ufficio quanti sono i giocatori “S.V.”, fino ad arrivare a 11 giocatori con voto.

I voti della riserva d'ufficio sono:

- Giocatore di movimento: 3 pt
- Portiere: 2 pt

6 LE COMPETIZIONI

Ecco l'elenco di tutte le competizioni del FantaSicilySoccer

- Classifica a Punteggio (96 squadre)
- Torneo 500 (96 squadre)
- Formula 1 (96 squadre)
- Highlander (96 squadre)
- Serie A (16 squadre)
- Serie B1 (16 squadre)
- Serie B2 (16 squadre)
- Serie C1 (16 squadre)
- Serie C2 (16 squadre)
- Serie C3 (16 squadre)
- Coppa Italia (96 squadre)
- Champions League (96 squadre)
- Europa League (32 squadre)
- Conference League (48 squadre)
- Top Scorer (96 squadre)

N.B. In tutte le competizioni a calendario (escluso i Play off) le classifiche finali in caso di arrivo a pari punti terranno conto del seguente schema:

1. Classifica avulsa
2. Somma punti
3. Differenza reti
4. Gol fatti
5. Gol subiti

Analizziamo una per una tutte le competizioni.

6.1 Classifica A Punteggio

A questa competizione partecipano tutte le 96 squadre del Fanta Sicily Soccer.

Questa classifica tiene conto della somma di tutti punteggi settimanali di ogni squadra.

La CLASSIFICA A PUNTEGGIO sarà l'unico torneo attivo in tutte le giornate del Fanta Sicily Soccer.

In caso di parità verrà premiata la squadra che è stata per più giornate avanti in Classifica a Punteggio, rispetto alla squadra parimerito.

6.2 Torneo 500

A questa competizione partecipano tutte le 96 squadre del Fanta Sicily Soccer.

Questo torneo funziona esattamente come la classifica a punteggio.

L'unica differenza è che questo ha come obiettivo il raggiungimento dei 500 punti.

Dunque, quando una o più squadre raggiungono o superano i 500 punti la classifica si "congela", quindi nelle premiazioni vengono considerate esattamente le posizioni raggiunte nella giornata del superamento dei 500 punti.

La giornata successiva al raggiungimento della soglia, la classifica si azzerà e si ricomincia.

Il torneo 500 si ripeterà per 5 volte.

Le squadre premiate saranno le prime 5 per ogni torneo.

I premi per questa competizione saranno dei gadget personalizzati Fanta Sicily Soccer e per dare a tutti la possibilità di vincere i nostri gadget, le squadre che hanno già vinto non partecipano al torneo successivo.

6.3 Formula 1

Questo torneo coinvolge tutte le 96 squadre e considera il singolo punteggio settimanale di ogni squadra.

Dal calcolo del punteggio settimanale verrà fuori una classifica settimanale, ad ogni posizione di questa classifica verranno assegnati dei punti, in stile formula 1, solo alle prime 20 posizioni.

I punti acquisiti ogni settimana si andranno a sommare in una classifica generale.

Le giornate in cui sarà attiva la competizione FORMULA 1 saranno solo quelle dispari.

Nelle ultime 4 giornate del FSS il torneo FORMULA 1 sarà attivo anche nelle giornate pari.

In caso di parità verrà premiata la squadra che ha una somma punti maggiore nella stessa competizione.

1° posto	50 p.ti		11° posto	11 p.ti
2° posto	42 p.ti		12° posto	9 p.ti
3° posto	36 p.ti		13° posto	8 p.ti
4° posto	32 p.ti		14° posto	7 p.ti
5° posto	28 p.ti		15° posto	6 p.ti
6° posto	25 p.ti		16° posto	5 p.ti
7° posto	22 p.ti		17° posto	4 p.ti
8° posto	19 p.ti		18° posto	3 p.ti
9° posto	16 p.ti		19° posto	2 p.ti
10° posto	13 p.ti		20° posto	1 p.to

6.4 Highlander

Questo torneo coinvolgerà tutte le 96 squadre.

Considerando il punteggio singolo di giornata verrà stilata una classifica da cui, in ogni giornata di questa competizione, verranno eliminate:

- le ultime 10 squadre in classifica di giornata nel primo turno di highlander
- le ultime 9 squadre in classifica di giornata dal 2° al 3° turno di highlander
- le ultime 8 squadre in classifica di giornata dal 4° al 5° turno di highlander
- le ultime 6 squadre in classifica di giornata dal 6° al 7° turno di highlander
- le ultime 5 squadre in classifica di giornata dal 8° al 9° turno di highlander
- le ultime 4 squadre in classifica di giornata da 10° al 12° turno di highlander
- le ultime 3 squadre in classifica di giornata da 13° al 15° turno di highlander
- le ultime 2 squadre in classifica di giornata da 16° al 17° turno di highlander
- l'ultima squadra negli ultimi 4 turni di highlander

Le squadre eliminate di volta in volta non prenderanno più parte alla competizione nei turni successivi.

Le giornate in cui sarà attiva la competizione saranno solo quelle pari.

Nel caso di pari punti tra squadre a rischio eliminazione verrà fatto uno spareggio nella giornata successiva solo fra le squadre coinvolte, dunque in una giornata dispari.

Nelle ultime 4 giornate del FSS il torneo HIGHLANDER sarà attivo anche nelle giornate dispari e in queste giornate l'eventuale spareggio sarà tenuto nella giornata successiva che quindi varrà sia come spareggio che come giornata highlander.

In caso di pareggio all'ultima giornata il premio verrà diviso.

6.5 Serie A, Serie B e Serie C

Queste competizioni sono le uniche considerate "continuative" all'interno del FantaSicilySoccer e si ripeteranno per due volte nell'arco dell'intera stagione.

Con "continuativa" s'intende che la partecipazione a questi campionati dipende dagli esiti degli anni precedenti.

I ripescaggi per i posti lasciati vacanti terranno conto della classifica del girone unico dei playoff dell'anno precedente.

Le nuove squadre iscritte partiranno dalla serie C.

La prima fase andrà dalla 1ª alla 15ª giornata.

Queste competizioni sono a calendario con partite di sola andata, non sarà attivo il fattore campo.

Alla conclusione della prime 15 giornate oltre alle promozioni e retrocessioni, verranno giocati Play off e Play out dalla 16ª alla 19ª, dopodichè verranno ri-sorteggiati i campionati di serie B e serie C per la seconda fase

La seconda fase andrà dalla 20ª alla 34ª, alla fine delle 15 giornate oltre alle promozioni e retrocessioni, verranno giocati play off e play out dalla 35ª alla 38ª giornata. Tutti i risultati di queste competizioni avranno valore per la stagione successiva.

6.6 Promozioni, Retrocessioni, Play Off e Play Out

- In serie A: le ultime 2 squadre in classifica verranno retrocesse in serie B.
- In serie B1, B2: le prime in classifica verranno promosse in serie A e le ultime 2 verranno retrocesse
- In serie C1, C2 e C3 le prime in classifica e la migliore seconda verranno promosse in Serie B.

(In caso di parità tra le migliori seconde verrà tenuto conto della somma punti totale)

SERIE A		SERIE B1	SERIE B2		SERIE C1	SERIE C2	SERIE C3	
1ª		1ª	1ª	Promossa	1ª	1ª	1ª	Promossa
2ª		2ª	2ª	Play Off A	2ª	2ª	2ª	Play Off B *
3ª		3ª	3ª	Play Off A	3ª	3ª	3ª	Play Off B
4ª		4ª	4ª	Play Off A	4ª	4ª	4ª	Play Off B
5ª		5ª	5ª	Play Off A	5ª	5ª	5ª	Play Off B
6ª		6ª	6ª		6ª	6ª	6ª	Play Off B
7ª		7ª	7ª		7ª	7ª	7ª	
8ª		8ª	8ª		8ª	8ª	8ª	
9ª		9ª	9ª		9ª	9ª	9ª	
10ª		10ª	10ª		10ª	10ª	10ª	
11ª	Play Off A	11ª	11ª		11ª	11ª	11ª	
12ª	Play Off A	12ª	12ª	Play Off B	12ª	12ª	12ª	
13ª	Play Off A	13ª	13ª	Play Off B	13ª	13ª	13ª	
14ª	Play Off A	14ª	14ª	Play Off B	14ª	14ª	14ª	
15ª	Retrocessa	15ª	15ª	Retrocessa	15ª	15ª	15ª	
16ª	Retrocessa	16ª	16ª	Retrocessa	16ª	16ª	16ª	

PLAY OFF UNICO SERIE A

Ai playoff Serie A partecipano le 4 squadre provenienti dalla Serie A e le 8 provenienti dalle Serie B.

Le squadre andranno a formare un girone unico da 12 che, in maniera casuale, si svolgerà in sole 3 giornate di calendario.

La classifica del girone unico terrà conto dei seguenti handicap:

- alle 4 squadre provenienti dalle Serie A, verrà assegnato un handicap di +1
- alle squadre posizionate seconde e terze in Serie B, non verrà assegnato handicap
- alle squadre posizionate quarte e quinte in Serie B, verrà assegnato un handicap di -1

Saranno promosse in Serie A le prime 4 classificate del girone unico.

PLAY OFF UNICO SERIE B

Ai playoff Serie B partecipano le 6 squadre provenienti dalla Serie B e le 14 provenienti dalle Serie C.

Le squadre andranno a formare un girone unico da 20 che, in maniera casuale, si svolgerà in sole 3 giornate di calendario.

La classifica del girone unico terrà conto dei seguenti handicap:

- alle 6 squadre provenienti dalle Serie B, verrà assegnato un handicap di +1
- alle 5 squadre posizionate seconde e terze in Serie C, non verrà assegnato handicap
- alle squadre posizionate quarte, quinte e seste in Serie C, verrà assegnato un handicap di -1

Saranno promosse in Serie B le prime 6 classificate

6.7 Coppa Italia

A questa competizione partecipano tutte le 96 squadre del FSS e si ripeterà per 2 volte nell'arco dell'anno.

La prima fase della Coppa Italia prevede dei preliminari a cui parteciperanno le ultime 64 squadre in classifica a punteggio in quel momento della stagione.

P1	33 ^a	vs	96 ^a
P2	64 ^a	vs	65 ^a
P3	48 ^a	vs	81 ^a
P4	49 ^a	vs	80 ^a
P5	40 ^a	vs	89 ^a
P6	57 ^a	vs	72 ^a
P7	41 ^a	vs	88 ^a
P8	56 ^a	vs	73 ^a
P9	36 ^a	vs	93 ^a
P10	61 ^a	vs	68 ^a
P11	45 ^a	vs	84 ^a
P12	52 ^a	vs	77 ^a
P13	37 ^a	vs	92 ^a
P14	60 ^a	vs	69 ^a
P15	44 ^a	vs	85 ^a
P16	53 ^a	vs	76 ^a

P17	34 ^a	vs	95 ^a
P18	63 ^a	vs	66 ^a
P19	47 ^a	vs	82 ^a
P20	50 ^a	vs	79 ^a
P21	39 ^a	vs	90 ^a
P22	58 ^a	vs	71 ^a
P23	42 ^a	vs	87 ^a
P24	55 ^a	vs	74 ^a
P25	35 ^a	vs	94 ^a
P26	62 ^a	vs	67 ^a
P27	46 ^a	vs	83 ^a
P28	51 ^a	vs	78 ^a
P29	38 ^a	vs	91 ^a
P30	59 ^a	vs	70 ^a
P31	43 ^a	vs	86 ^a
P32	54 ^a	vs	75 ^a

Dai preliminari si qualificano 32 squadre che si aggiungeranno alle 32 già qualificate al turno successivo.
Conclusi i preliminari dunque inizieranno i 32esimi di finale

1 ^a	vs	P32	2 ^a	vs	P31
32 ^a	vs	P1	31 ^a	vs	P2
16 ^a	vs	P17	15 ^a	vs	P18
17 ^a	vs	P16	18 ^a	vs	P15
8 ^a	vs	P25	7 ^a	vs	P26
25 ^a	vs	P8	26 ^a	vs	P7
9 ^a	vs	P24	10 ^a	vs	P23
24 ^a	vs	P9	23 ^a	vs	P10
4 ^a	vs	P29	3 ^a	vs	P30
29 ^a	vs	P4	30 ^a	vs	P3
13 ^a	vs	P20	14 ^a	vs	P19
20 ^a	vs	P13	19 ^a	vs	P14
5 ^a	vs	P28	6 ^a	vs	P27
28 ^a	vs	P5	27 ^a	vs	P6
12 ^a	vs	P21	11 ^a	vs	P22
21 ^a	vs	P12	22 ^a	vs	P11

Tutti i turni, compresi i preliminari, verranno giocati Andata e Ritorno con fattore campi.

6.8 Champions League

A questo torneo parteciperanno tutte le 96 squadre.

Il torneo è suddiviso in tre fasi.

- Nella prima fase si affronteranno le 8 squadre facenti parte dello stesso mercato, con girone andata e ritorno di 14 giornate. Passeranno alla seconda fase le prime 2 classificate di ogni girone più le 8 migliori terze, le restanti terze e le quarte si qualificheranno in Europa League, tutte le altre 48 squadre andranno in Conference League.

Girone prima fase	
1 ^a	Qualificata seconda fase
2 ^a	Qualificata seconda fase
3 ^a	8 migliori terze qualificate alla seconda fase
3 ^a	4 peggiori terze qualificate in Europa League
4 ^a	Qualificata Europa League
5 ^a	Qualificata Conference League
6 ^a	Qualificata Conference League
7 ^a	Qualificata Conference League
8 ^a	Qualificata Conference League

- Nella seconda fase le 32 squadre qualificate verranno distribuite in 8 gironi da 4. I Gironi verranno stabiliti distribuendo le squadre in base alla posizione in classifica a punteggio. Le 32 squadre si sfideranno in partite di andata e ritorno per un totale di 6 giornate. Le prime 2 passeranno agli ottavi di finale, le ultime 2 saranno retrocesse in Europa League.

Girone seconda fase	
1 ^a	Qualificata ottavi di finale
2 ^a	Qualificata ottavi di finale
3 ^a	Qualificata Europa League
4 ^a	Qualificata Europa League

- La terza fase inizierà con gli ottavi di finale. Le partite vengono combinate in automatico dal sistema. I match si svolgeranno con partite d'andata e ritorno.

In tutte le partite delle fasi a gironi e ad eliminazione della Champions League sarà attivo il Fattore Campo.

La finale si giocherà a partita secca.

6.9 Europa League

Prendono parte a questo torneo le 32 squadre eliminate dalla prima e dalla seconda fase di CHAMPIONS LEAGUE.

I sedicesimi verranno combinati in base alla posizione in classifica a punteggio delle squadre qualificate, seguendo sempre uno schema tennistico

1 ^a	vs	32 ^a
16 ^a	vs	17 ^a
8 ^a	vs	25 ^a
9 ^a	vs	24 ^a
4 ^a	vs	29 ^a
13 ^a	vs	20 ^a
5 ^a	vs	28 ^a
12 ^a	vs	21 ^a
2 ^a	vs	31 ^a
15 ^a	vs	18 ^a
7 ^a	vs	26 ^a
10 ^a	vs	23 ^a
3 ^a	vs	30 ^a
14 ^a	vs	19 ^a
6 ^a	vs	27 ^a
11 ^a	vs	22 ^a

Tutte le sfide si svolgono con partite di andata e ritorno, tranne la finale

In tutte le partite di questa competizione è attivo il fattore campo.

6.10 Conference League

Prendono parte a questo torneo le 48 squadre eliminate dalla prima fase di CHAMPIONS LEAGUE.

Queste squadre saranno divise in 8 gironi da 6 squadre che verranno combinati in base alla posizione in classifica a punteggio

Tutte le sfide si svolgono con partite di andata e ritorno, tranne la finale

In tutte le partite di questa competizione viene considerato il fattore campo, tranne nella finale.

6.11 Top Score

In questo torneo prendono parte tutte le 96 squadre partecipanti.

La CLASSIFICA TOP SCORE, è una classifica che tiene in considerazione i migliori punteggi settimanali.

A redigere la classifica saranno i migliori punteggi per singola squadra.

Se per esempio la squadra X avrà fatto in una giornata 98 pti e in un'altra 96 punti, nella classifica TOP SCORE, il punteggio considerato della squadra X sarà sempre 98 pti. Il punteggio della squadra X varierà solo se in una determinata giornata la squadra riuscirà a superare il proprio miglior punteggio.

Alla fine del FSS, solo nel caso in cui ci siano due o più squadre con pari punti, verrà preso in considerazione il secondo miglior punteggio di queste squadre, per decidere l'esatto ordine della classifica finale.

7 PREMI

Classifica A Punteggio	
1°	1200
2°	900
3°	600
4°	300
5°	200
6°	140
7°	120
8°	100
9°	90
10°	80
11°	70
12°	60

Serie A	
1°	200
2°	130
3°	100

Serie B	
1°	180
2°	100
3°	80

Serie C	
1°	150
2°	90
3°	60

Top Score	
1°	180
2°	100
3°	70

Formula 1	
1°	180
2°	100
3°	70

Highlander	
1°	180
2°	100
3°	70

Coppa Italia	
Vincitore	180

Torneo 500	
1°	Gadget
2°	Gadget
3°	Gadget
4°	Gadget
5°	Gadget

Champions League	
Vincitore	180
Finale	140
Semifinale	90
Quarti	60

Europa League	
Vincitore	180

Conference League	
Vincitore	120



Il 10% del montepremi totale viene trattenuto per gadget, coppe ed organizzazione