

# REGOLAMENTO STAGIONE 2021/2022



<b>1. ISCRIZIONE</b>	<b>3</b>
<b>2. PREMI</b>	<b>3</b>
Campionato	3
Champions	3
Europa League	3
Coppa Italia	3
Fantaschedina	3
Miglior giornata	3
Punteggio più alto	4
<b>3. DIREZIONE</b>	<b>5</b>
3.1 Autorità suprema	5
3.2 Finestre scambi	5
3.3 Campionato fermato	5
<b>4. ASTA PRINCIPALE</b>	<b>6</b>
4.1 Opzione primavera	7
4.2 Trasferimento giocatore	7
4.3 Partenza Top-Player	7
4.4 Asta di riparazione estiva	8
4.5 Grave infortunio	8
<b>5. ASTA DI RIPARAZIONE</b>	<b>9</b>
5.1 Trasferimento giocatore	9
5.1.1 Punto 1	9
5.1.2 Punto 2	10
<b>6. COMPETIZIONI</b>	<b>11</b>
6.1 Campionato	11
6.2 Champions League	13
6.3 Europa League	14
6.4 Coppa Italia	15
6.5 Fantaschedina	16
<b>7. FATTORE DIFENSIVO</b>	<b>17</b>
<b>8. FORMAZIONI</b>	<b>18</b>
7.1 Sostituzioni Modalità Basic	19
<b>9. COMING SOON</b>	<b>20</b>

## 1. ISCRIZIONE

La quota di partecipazione al fantacalcio ha un costo totale pari a **80€** (ottanta euro) più **20€** di cauzione (**la quota deve essere versata prima dell'asta principale**). I soldi per le coppe e campionato non si avranno indietro, mentre i soldi della cauzione si avranno indietro solo se:

1. Dalla prima alla ventiseiesima giornata, della fantalega (incluse le coppe), si dimentica di inserire massimo due volte la formazione.
2. Dalla ventisettesima fino all'ultima giornata, della fantalega (incluse le coppe), non si dimentica nemmeno una volta la formazione.

## 2. PREMI

### Campionato

- Primo classificato 280€ (duecentottanta euro) più Coppa (**valore 20 euro**)
- Secondo classificato 150€ (centocinquanta euro)
- Terzo classificato 50€ (cinquanta)

### Champions

- Primo classificato 100€ (cento euro)

### Europa League

- Primo classificato 70€ (settanta euro)

### Coppa Italia

- Primo classificato 50€ (cinquanta euro)

### Fantaschedina

- Primo classificato 50€ (cinquanta euro)

### Miglior giornata

Chi totalizza il punteggio più alto in una singola Fantagiornata di Campionato

- Primo classificato 30€ (trenta euro)

## Punteggio più alto

Chi totalizza il punteggio più alto durante la competizione del **Campionato** (facilmente riscontrabile perché dall'App sarà evidenziato di colore verde)

- Vincita **potenziale**: tutte le cauzioni trattenute

## 3. DIREZIONE

### 3.1 Autorità suprema

Nel caso in cui ci sono movimenti sospetti, ad esempio mancate formazioni inserite oppure trattative insolite per favorire qualcuno, si può fare appello alla votazione di tutti i fantallenatori della lega, per immediata espulsione dalle competizioni e dal fantacalcio, senza avere i soldi indietro.

### 3.2 Finestre scambi

Di seguito l'elenco di tutte le finestre di scambio disponibili:

1. La prima settimana dopo l'asta principale (sei giorni)
2. Dal quindici (15) al diciassette (17) novembre
3. La prima settimana disponibile dopo l'asta di riparazione (6 giorni)
4. Dal quindici (15) marzo al diciassette (17) marzo

Per quanto riguarda i **punti 1 e 3** è possibile effettuare un numero massimo di due scambi con ogni singolo fantallenatore e ogni trattativa può contenere al massimo 3 giocatori per fantallenatore. Invece, per i **punti 2 e 4**, il numero massimo di giocatori scambiabili in totale è pari a due.

Da precisare che, non ci sono vincoli sulle posizioni dei giocatori durante gli scambi. I giocatori possono essere scambiati indipendentemente dalle loro posizioni.

**Nota bene:** Lo scambio viene ufficializzato solamente dopo averlo scritto e confermato da entrambe le parti sul gruppo whatsapp, altrimenti esso NON E' VALIDO!

### 3.3 Campionato fermato

Nel caso in cui il campionato dovesse riprendere, il fantacalcio riprendere con esso. In tal caso ogni fantallenatore, prima della ripresa del campionato, può attingere alla lista degli svincolati, liberandosi di un solo giocatore e sostituendolo con uno di valore uguale o inferiore. Nel caso due o più fantallenatori vogliono lo stesso giocatore, si procede tramite l'asta classica.

## 4. ASTA PRINCIPALE

L'asta iniziale avverrà di persona con tutti i membri partecipanti. Di seguito verrà presentato lo svolgimento con le regole:

- 500 (cinquecento) fantamilioni iniziali, minimo 23 Calciatori tra cui 2 Portieri da comprare, il resto è libero.
- Massimo 27 Calciatori, 30 solo con Opzione Primavera (vedi sezione 3.2).
- **Prima di iniziare l'asta**, i fantallenatori che hanno la possibilità, dovranno dichiarare se vogliono riscattare i giocatori, **che nell'anno precedente**, sono stati inclusi nell'opzione primavera.
- I giocatori verranno chiamati a rotazione da ogni singolo fantallenatore (scelto in maniera casuale) per ruoli, basati su 4 blocchi: Portiere (Por) - Difesa (Dd, Dc, Ds) - Centrocampo (M, C, T, E) - Attacco (W, A, PC). I giocatori con doppio/triplo ruolo possono essere chiamati in più blocchi, ovviamente se il giocatore non è già stato acquistato in precedenza da un fantallenatore. Si può passare il turno di chiamata per un massimo di una sola volta per blocco.
- Dopo un massimo di due minuti senza rilancio, non si può più rilanciare.
- Durante l'asta sono vietati gli scambi.
- Un fantallenatore prende nota di tutti gli acquisti che vengono fatti dai singoli fantallenatori (**Nel caso in cui non ci saranno volontari il fantallenatore sarà sorteggiato in maniera casuale**)
- Ogni fantallenatore deve prendere nota delle proprie operazioni e prezzi

**Nota bene:** Nel caso in cui si spendono più fantamilioni di quelli a disposizione si riceve una penalizzazione di un punto per ogni fantamillione in più speso. Un fantallenatore verrà penalizzato anche se, ha comprato più giocatori rispetto alla disponibilità in rosa, la penalizzazione è di un punto per ogni giocatore in più acquistato.

## 4.1 Opzione primavera

Ogni fantallenatore deve comunicare, prima che venga svolta l'asta principale, se è interessato ad usufruire dell'Opzione primavera. Tale opzione permette di avere venti fantamilioni extra ed estende inoltre, la rosa da ventisette (27) a trenta (30) giocatori durante l'asta principale. Il fantallenatore deve acquistare **obbligatoriamente** almeno tre giocatori con un'età pari o inferiore ai venti (20) anni.

Il fantallenatore che usufruisce di tale opzione, la stagione successiva ha il diritto di recompra/riscatto, fissato a cinque (5) fantamilioni sui giocatori dichiarati come primavera.

**Caso 1:** Nel caso in cui però i giocatori, che fanno parte dell'opzione primavera vengono ceduti (in qualsiasi modo) si perde in maniera assoluta il diritto di riscatto.

**Caso 2:** Il Caso 1 decade completamente nel momento in cui il giocatore primavera si trasferisce nella stagione attuale in un altro campionato ma se nella stagione successiva torna in Serie A, il fantallenatore riacquista il diritto di recompra su tale giocatore sempre fissato a cinque (5) fantamilioni.

**Nota bene:** Qualora i giocatori al di sotto dei vent'anni fossero più di tre, vanno dichiarati, in maniera esplicita (scritti), per i quali la stagione successiva si vuole il diritto di recompra/riscatto.

## 4.2 Trasferimento giocatore

Nel caso in cui un giocatore acquistato all'asta, a fine mercato va all'estero, il fantallenatore che lo ha acquistato riceve i fantamilioni di questo giocatore. Da precisare che riceve i fantamilioni riportati dall'applicazione fantagazzetta e non quelli effettivamente spesi. Può prendersi un giocatore dalla lista svincolati, nel caso in cui due o più fantallenatori vogliono lo stesso giocatore si procede con l'asta.

## 4.3 Partenza Top-Player

**Per Top-Player si intende il giocatore pagato di più all'asta generale.**

Nel caso in cui il "Top Player" va all'estero, nel mercato estivo, si può usufruire del diritto di sostituto. Facendo un esempio concreto:

La Lazio vende Immobile all'estero, la stessa Lazio prende Benzema per sostituirlo, colui che ha immobile ha il diritto di prendere Benzema come sostituto.

Nel caso in cui il sostituto non è di gradimento, si ricevono il doppio dei fantamilioni, rispetto al valore attuale (dato dall'Applicazione) del top-player.

## 4.4 Asta di riparazione estiva

L'asta di riparazione estiva sarà svolta direttamente tramite l'applicazione di Fantagazzetta, che durerà settantadue (72) ore. Possono partecipare tutti, l'importante che si abbia spazio nella rosa. Non sarà possibile svincolare i giocatori presi e non ci saranno scambi tra i vari fantallenatori.

**Nota bene:** Questo tipo di asta vale solo se la lega inizia prima della chiusura del mercato estivo.

## 4.5 Grave infortunio

Nel caso in cui un giocatore subisce un infortunio della durata di tre (3) mesi ha la possibilità di poterlo sostituire con uno dei giocatori presenti nella lista svincolati. Il giocatore sostituto deve avere come valore (dato dall'App) non superiore al proprio giocatore infortunato.

Inoltre, si può scegliere un giocatore che abbia le stesse posizioni, nel caso in cui non è presente nessun giocatore con gli stessi ruoli si può procedere con scegliere un giocatore che abbia un "subset" delle posizioni. Ad esempio se devo cambiare un giocatore con tre ruoli (TWA) devo vedere prima se ci sono giocatori con questi tre ruoli altrimenti posso procedere a vedere se ci sono giocatori che hanno due dei tre ruoli.

La sostituzione di un giocatore infortunato è possibile farla solo per i giocatori che si sono infortunati prima dell'asta di riparazione (di solito è programmata per il mese di Febbraio).

**Importante:** Per sostituire il giocatore infortunato bisogna dimostrare la durata dell'infortunio attraverso un articolo rilasciato dal sito <https://sosfanta.calciomercato.com/> (solo questa fonte verrà accettata, tutte le altre, saranno scartate direttamente). Può capitare che l'articolo riporta, ad esempio, una durata dell'infortunio dai due (2) ai quattro (4) mesi, in questo caso sta al fantallenatore "rischiare" la sostituzione del giocatore, perché nel caso in cui quest'ultimo rientra prima dei 3 mesi allora il fantallenatore subirà una **penalità** che si traduce togliendo tre (3) punti dalla classifica del campionato e dalle coppe e 5 fantacrediti in meno.

**Nota bene:** l'effettivo rientro del giocatore sarà dimostrabile tramite app ufficiale Leghe FC, nello specifico verrà considerato un giocatore sostituito in maniera valida solo se sono presenti 12 caselle viola **consecutive** (come da foto):



## 5. ASTA DI RIPARAZIONE

Prima di procedere con l'asta di riparazione, in contemporanea con la fine del mercato invernale si possono svincolare i giocatori (**illimitatamente**), scrivendo una lista che sarà pubblicata nel gruppo di whatsapp. In questa lista i primi cinque (5) giocatori vengono rimborsati, ovvero vengono ridati i fantamilioni del valore attuale del giocatore (valore preso dall'applicazione Fantagazzetta), per gli altri giocatori si ricevono zero (0) fantamilioni.

**Attenzione:** La lista deve essere pubblicata tre (3) giorni prima della data dell'asta di riparazione e non potrà essere modificata in alcun modo.

L'asta di riparazione avverrà di persona con tutti i membri partecipanti. Di seguito verrà presentato lo svolgimento con le regole:

- Si fa ad estrazione per capire chi deve iniziare e poi si continua in senso orario
- Valgono le regole dell'asta principale quindi libero, con eccezione a chiamata partendo dai portieri, finendo agli attaccanti
- **L'importante è avere in rosa almeno 23 Calciatori**, tra cui 2 Portieri (altrimenti verranno applicate penalizzazioni dette precedentemente)
- Non puoi ricomprare i giocatori che hai svincolato

### 5.1 Trasferimento giocatore

Il trasferimento giocatore, per quanto riguarda l'asta di riparazione si può dividere in due macro punti, che saranno elencati e spiegati di seguito:

1. **Prima o Dopo** l'asta di riparazione
2. **Durante** il mercato del campionato di Serie A

#### 5.1.1 Punto 1

Per giocatori che se ne vanno prima o dopo l'asta di riparazione, i relativi allenatori possono scegliersi un giocatore dalla lista svincolati. Nel caso in cui, due fantallenatori hanno necessità di accedere entrambi alla lista svincolati, e vogliono uno stesso giocatore, sceglie prima il fantallenatore che ha perso il giocatore con il valore più alto, si può prendere qualsiasi giocatore rispettando il budget dei fantamilioni attuale.

## **5.1.2 Punto 2**

Per i giocatori che si trasferiscono quando, il mercato del campionato di Serie A è in corso, ai fantallenatori è vietato accedere alla lista svincolati e sostituire eventuali giocatori andati a giocare all'estero. Bensì saranno rimborsati solo i crediti ufficiali (segnalati dall'applicazione fantagazzetta) del giocatore.

## 6. COMPETIZIONI

Di seguito saranno illustrate le regole, come bonus/malus, punteggi, modalità ecc... per le diverse competizioni.

### 6.1 Campionato

- **Punteggio:** 3 punti per vittoria, 1 punto per pareggio, 0 punti per sconfitta.
- Vince chi fa più punti alla fine della Lega.
- La fascia gol va da 66 a 71,5 e' viene assegnato un fantagol, da 72 a 77,5 un altro e così via. Ogni **6 punti** "segna un goal".
- **Fascia di 4 punti** (chi si trova nella stessa fascia Gol e ha 4 punti in più dell'avversario riceve un Fantagol e vince).
- **Modalità Capitano:** Ad inizio stagione si definisce un **capitano** e un **vice** (si possono cambiare in caso vengono scambiati e/o svincolati per l'asta di riparazione invernale), **se il Capitano ottiene il voto 6,5 o superiore, riceve un Bonus di 0,5 in caso prenda 5,5 o meno ha un malus di 0,5.**
- Nel caso in cui viene rinviata l'intera giornata (ad esempio morte di un giocatore), si aspetta che venga giocata tutta la giornata.
- Nel caso in una giornata di Serie A vengono rinviante una o più partite (per qualsiasi motivazione) per il calcolo della giornata si aspetta il recupero della partita **senza assegnare il 6 politico**.
- Per voti e decisioni si fa riferimento alla redazione Fantagazzetta, la stessa che gestisce i voti live. Nel caso in cui, viene calcolata una giornata e successivamente la redazione stessa modifica i voti e consiglia di ricalcolare la giornata con i voti aggiornati, saranno seguite le sue direttive. Stessa cosa per la gestione voti e altri casi dove vengono esplicitate direttive da parte della redazione Fantagazzetta.
- **Fattore campo:** Un punto di bonus iniziale per chi gioca in casa

**A parità di punti in classifica si considera:**

1. La somma totale di punti collezionati dalla propria squadra
2. La differenza reti
3. il totale dei fantagol fatti

3.a Bonus/Malus

Bonus/Malus per eventi e ruoli

EVENTO	Por	Gm
GOL SEGNATO	3	3
GOL SUBITO	-1	-1
RIGORE SEGNATO	3	3
RIGORE SBAGLIATO	-3	-3
RIGORE PARATO	3	3
AMMONIZIONE	-0.5	-0.5
ESPULSIONE	-1	-1
AUTOGOL	-2	-2
GOL DECISIVO PAREGGIO	0	0
GOL DECISIVO VITTORIA	0	0
PORTIERE IMBATTUTO	1	

Bonus/Malus per eventi e ruoli

EVENTO	Por	Gm
ASSIST IN MOVIMENTO	1	1
ASSIST DA FERMO	1	1

Assegna voto ad ammonito s.v.  
5.5

## 6.2 Champions League

In Champions League accederanno le squadre che, nel Campionato precedente, si sono qualificate nelle prime **sei posizioni**. Di seguito i dettagli della competizione.

Due gironi da 3 squadre, a sorteggio, ANDATA E RITORNO, contro ogni fantallenatore. Passano il turno il primo e il secondo classificato di ogni girone, il terzo classificato “scende” in Europa League.

Passa chi ha più punti in classifica, in caso di parità di punti si considera:

1. La somma totale di punti collezionati dalla propria squadra
2. La differenza reti
3. Il totale dei fanta gol fatti
4. I fantagol subiti

**La coppa parte dalla quarta giornata di Fantalega:**

- Il calendario delle partite sarà nelle seguenti date (considerando le giornate di fantalega): **4° giornata - 7° giornata - 11° giornata - 14° giornata**
- **trentatreesima (33)** giornata di Serie A le semifinali e l'**ultima giornata** di lega la Finale
- Tutte le partite della competizione sono **senza** fattore campo
- Semifinale si scontra il primo posto del girone A contro il secondo posto del girone B e viceversa
- Semifinale andata e ritorno
- Finale **partita secca** è tra i due vincenti della semifinale, in caso di parità si considera:
  1. chi ha collezionato più punti nella finale
  2. chi ha collezionato più punti nelle due semifinali
  3. chi ha più fanta gol fuori casa (**si considera l'intera competizione**)

## 6.3 Europa League

In Europa League accederanno le squadre che, nel Campionato precedente, si sono qualificate nelle posizioni che vanno dal **settimo al decimo posto**. Di seguito i dettagli della competizione.

Questa competizione inizierà appena dopo completata la fase a gironi della Champions League. Due gironi da 3 squadre (due di queste sono quelle arrivate terze ai gironi di champions), a sorteggio, ANDATA E RITORNO, contro ogni fantallenatore. Passano il turno il primo e il secondo classificato di ogni girone.

Passa chi ha più punti in classifica, in caso di parità di punti si considera:

1. La somma totale di punti collezionati dalla propria squadra
2. La differenza reti
3. Il totale dei fanta gol fatti
4. I fantagol subiti

**La coppa parte dalla sedicesima giornata di Fantalega:**

- Il calendario delle partite sarà nelle seguenti date (considerando le giornate di fantalega): **16° giornata - 19° giornata - 23° giornata - 26° giornata**
- **trentaduesima (32)** le semifinali e la **penultima giornata** di lega la Finale
- Semifinale si scontra il primo posto del girone A contro il secondo posto del girone B e viceversa
- Tutte le partite della competizione sono **senza** fattore campo
- Semifinale andata e ritorno
- Finale **partita secca** è tra i due vincenti della semifinale, in caso di parità si considera:

1. chi ha collezionato più punti nella finale
2. chi ha collezionato più punti nelle due semifinali
3. chi ha più fanta gol fuori casa (si considera l'intera competizione)

## 6.4 Coppa Italia

Due gironi da 5 squadre, a sorteggio, ANDATA E RITORNO, contro ogni fantallenatore. Passano il turno il primo e il secondo classificato di ogni girone.

Passa chi ha più punti in classifica, in caso di parità di punti si considera:

1. La somma totale di punti collezionati dalla propria squadra
2. La differenza reti
3. Il totale dei fanta gol fatti
4. I fantagol subiti

**La coppa parte dalla sesta giornata di Fantalega:**

- Ogni tre giornate viene giocata la coppa fino alla fine del girone (quindi la ventinovesima giornata di Serie A)
- **trentesima (30)** giornata di Serie A la semifinale, e la **trentunesima (31)** la Finale
- Semifinale si scontra il primo posto del girone A contro il secondo posto del girone B e viceversa
- Tutte le partite della competizione sono **senza** fattore campo
- Semifinale andata e ritorno
- Finale **partita secca** è tra i due vincenti della semifinale, in caso di parità si considera:
  1. chi ha collezionato più punti nella finale
  2. chi ha collezionato più punti nelle due semifinali
  3. chi ha più fanta gol fuori casa (**si considera l'intera competizione**)

## 6.5 Fantaschedina

La fantaschedina potrà essere giocata in ogni giornata per le partite che riguardano il campionato, c'è l'obbligo di giocare tutte le partite disputate per quella giornata. La fantaschedina è in maniera assoluta molto semplice da giocare, funziona come il classico sistema:

- **1 = Vittoria della squadra in casa**
- **X = Pareggio tra le due squadre**
- **2 = Vittoria della squadra fuori casa**

Giocare una fantaschedina ha il prezzo di un fantacredito, nel caso in cui la fantaschedina viene vinta (si ricorda che per vincere una fantaschedina bisogna indovinare TUTTE le partite giocate) si vincono 5 fantacrediti. Inoltre, a fine campionato chi avrà vinto il maggior numero di fantaschedine si aggiudicherà il premio **FANTASCHEDINA** (per maggiori dettagli vedere sopra).

**Nota bene:** Nel caso in cui più giocatori avranno vinto lo stesso numero di fantaschedine il premio sarà suddiviso tra i fantallenatori in maniera uguale. Nel caso in cui non ci saranno vincitori, i soldi in palio per il premio saranno investiti nuovamente per l'anno seguente.

## 7. FATTORE DIFENSIVO

Il Fattore difensivo “D-Factor” attribuisce punti bonus nel caso di buone performance, misurate tramite media voto (da pagella), del pacchetto difensivo. Prende in considerazione i cinque uomini difensivi presenti in ogni schema Mantra (le tre categorie di difensori **DC**, **DS**, **DD**, i mediani **M** e gli esterni bassi **E**) più il portiere (**Por**).

In questo modo la modalità del fattore difensivo viene chiamata 5+1 (5 giocatori di movimento + portiere).

Di seguito alcuni dettagli da tenere in considerazione:

1. Vengono presi in considerazione calciatori che abbiano almeno un ruolo tra Dc, Dd, Ds, M, E (ogni schema ne prevede sempre minimo 5)
2. Conta solo il ruolo del calciatore e non dove viene schierato
3. Il D-Factor funziona indistintamente con tutti e 11 gli schemi, schierarsi a 3 o a 4 in difesa non cambia alcunché in merito alle logiche del fattore.
4. In caso più di 5 calciatori presentino ruoli idonei al calcolo, verranno presi i 5 migliori.  
Di questi però almeno 3 devono avere un ruolo che inizia con la D (Dd, Ds o Dc).

La scala per attribuire il bonus alla propria squadra può essere riassunta come segue:

Media Voto	Bonus
media < 6,25	0
6,25 >= media < 6,5	1
6,5 >= media < 6,75	1.5
6,75 >= media < 7	2
media >= 7	3

## 8. FORMAZIONI

La seguente schermata mostra i moduli possibili da schierare nel seguente anno (2020/2021):



- La formazione può essere consegnata entro e non oltre 15 minuti dal via della prima partita della giornata.
- La panchina è composta da 12 calciatori, di cui minimo un portiere, da schierarsi in ordine di preferenza assoluta
- Il portiere, in ogni situazione, è sempre il primo ad essere sostituito qualora il titolare risulti assente.

**Nota bene: Il sistema effettua un numero massimo di tre sostituzioni.** Questo significa che se non giocano 5 giocatori il sistema sostituirà solo 3 di questi.

ABBREVIAZIONE	RUOLO	POSIZIONE
Par	Portiere	Linea di difesa
Ds	Difensore Sinistro	
Dc	Difensore Centrale	
Dd	Difensore Destro	
E	Esterno	Linea di centrocampo
M	Mediano	
C	Centrocampista Centrale	
W	Ala	Linea di trequarti
T	Trequartista	
A	Attaccante di raccordo	Linea d'attacco
Pt	Punta Centrale	

## 7.1 Sostituzioni Modalità Basic

L'ordine gerarchico delle sostituzioni in **modalità BASIC** prevede:

1. **Soluzioni OTTIMALI** che rispettino lo schema tattico scelto dal fantallenatore in fase di schieramento della formazione (senza alcun ricorso a calciatori fuori posizione con relativo malus).
2. **Soluzioni EFFICIENTI** (senza malus e solo in assenza di soluzioni al punto 1) con qualsiasi altro schema tra quelli disponibili, in tal modo configurando un cambio modulo.
3. **Soluzioni ADATTATE** (solo in assenza di soluzioni al punto 1) con l'applicazione, ove possibile, di uno o più malus dovuti allo schieramento di altrettanti calciatori fuori posizione. Non esiste in questo caso una priorità del proprio schema base rispetto agli altri disponibili. Le sostituzioni dei calciatori di movimento non avvengono più una per volta ma in blocco. Il primo passo è la valutazione di quanti calciatori tra i titolari siano assenti o senza voto. Salvo che tale numero debba essere ridotto in funzione di limitazioni facoltative sul numero massimo di sostituzioni consentite, a questo punto il sistema valuterà quale combinazione di panchinari debba subentrare. La priorità, tra le varie combinazioni possibili del medesimo rango gerarchico, dipende sempre dall'ordine panchina schierato dal fantallenatore.

## 9. COMING SOON

Nella stagione **2022/2023** altre coppe, premi e competizioni in arrivo. Saranno introdotte due supercoppe:

Supercoppa europea: Vincente Champions League vs Vincente Europa League



Supercoppa italiana: Vincente campionato - Vincente Coppa Italia (nel caso in cui a vincere le due competizioni sarà la stessa squadra la supercoppa sarà giocata dalla squadra vice campione della coppa italia)

