



FANTASCUDETTO

LA TUA LEGGENDA,
OGNI GIORNATA.

IV

4 COPPE, UN SOLO OBIETTIVO: LA GLORIA.

CHAMPIONS
LEAGUE



EUROPA
LEAGUE



CONFERENCE
LEAGUE



COPPA
ITALIA



LA CLASSIFICA DEL **GIRONE D'ANDATA** DETERMINERÀ
LE SQUADRE PARTECIPANTI ALLE COPPE,
CHE PARTIRANNO ALLA **PRIMA GIORNATA DI RITORNO**
DI **FANTASCUDETTO IV**.



OGNI PARTITA. OGNI PUNTO.
OGNI SOGNO.

SOLO I MIGLIORI ARRIVERANNO FINO IN FONDO.



INFO E REGOLAMENTO COMPLETI SU
WWW.FANTASCUDETTOWEB.IT
E SU **@FANTASCUDETTO2023**



PIÙ DI UN GIOCO. UNA SFIDA TRA AMICI.
SOLO UNO SCRIVERÀ LA LEGGENDA.



COPPE EUROPEE

4 COMPETIZIONI, UN SOLO OBIETTIVO: LA GLORIA



CHAMPIONS
LEAGUE



EUROPA
LEAGUE



CONFERENCE
LEAGUE



COPPA
ITALIA



Le 4 competizioni ufficiali di Fantascudetto avranno inizio contemporaneamente alla **prima giornata del girone di ritorno** della stagione **2026/2027**.



La classifica maturata al termine del girone d'andata, corrispondente alla **19ª giornata di Serie A**, determinerà l'accesso alle rispettive coppe.

QUALIFICAZIONI



Dalla **1ª** alla **32ª** posizione → **CHAMPIONS LEAGUE**



Dalla **33ª** alla **64ª** posizione → **EUROPA LEAGUE**



Dalla **65ª** alla **96ª** posizione → **CONFERENCE LEAGUE**



Dalla **97ª** alla **128ª** posizione → **COPPA ITALIA**



Le squadre classificate dalla **129ª** posizione in poi non accederanno ad alcuna delle quattro competizioni principali, ma parteciperanno automaticamente alla **COPPA INTERTOTO**.



In caso di parità di punteggio tra due o più squadre ai fini della qualificazione alle coppe:

- 1 verrà preso in considerazione il **miglior BestScore Squadra**.
- 2 In caso di ulteriore parità, accederà la squadra che avrà ottenuto **per prima** il **miglior BestScore**.



Le squadre partecipanti a ciascuna competizione verranno suddivise in **8 GIRONI** da **4 squadre** ciascuno (ad eccezione della coppa Intertoto) tramite **sorteggio casuale** effettuato dall'app Leghe Fantacalcio.

FASE A GIRONI

GIRONE A

- 1 Squadra A
- 2 Squadra B
- 3 Squadra C
- 4 Squadra D



La fase a gironi si disputerà con formula andata e ritorno, per un totale di **6 partite** per squadra.



A differenza del campionato principale, gli incontri saranno disputati in modalità **uno contro uno**.



REGOLAMENTO COMPLETO SU

WWW.FANTASCUDETTOWEB.IT



COPPE EUROPEE

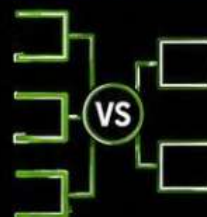


IL PERCORSO VERSO LA GLORIA



ACCESSO AGLI OTTAVI

Al termine della fase a gironi accederanno agli ottavi di finale le prime due classificate di ciascun girone.



CRITERI DI QUALIFICAZIONE IN CASO DI PARITÀ NELLA FASE A GIRONI

In caso di parità di punteggio nella classifica dei gironi, per determinare la squadra qualificata alla fase successiva verranno applicati, nell'ordine, i seguenti criteri:



Punti ottenuti



Somma punti totale



Differenza reti



Gol fatti



Gol subiti



Classifica avulsa

FASE A ELIMINAZIONE DIRETTA

Le fasi a eliminazione diretta (ottavi di finale, quarti di finale e semifinali) saranno disputate con gare di andata e ritorno.

La finale sarà disputata in gara secca.



OTTAVI
ANDATA/RITORNO



QUARTI
ANDATA/RITORNO



SEMIFINALI
ANDATA/RITORNO



FINALE
GARA SECCA

PARITÀ NELLE FASI A ELIMINAZIONE DIRETTA

In caso di parità, il passaggio del turno verrà determinato applicando, nell'ordine, i seguenti criteri:



Esito degli incontri



Somma punti



Supplementari e rigori



Ex criterio UEFA dei gol in trasferta

★ TEMPI SUPPLEMENTARI

Determinazione dei Gol nei Supplementari:

Il numero di gol segnati da una squadra nei tempi supplementari si basa sulla fantamedia dei migliori 4 panchinari non subentrati in campo. La fantamedia è la media aritmetica dei voti, comprensivi di bonus e malus, dei suddetti giocatori.

I portieri in panchina non vengono considerati nel calcolo.



FANTAMEDIA
(MIGLIORI 4)

=



REGOLAMENTO COMPLETO SU

WWW.FANTASCUDETTOWEB.IT





COPPE EUROPEE

REGOLE SPECIALI



TEMPI SUPPLEMENTARI

Determinazione dei Gol nei Supplementari:

Il numero di gol segnati da una squadra nei tempi supplementari si basa sulla **fantamedia dei migliori 4 panchinari non subentrati in campo**. La fantamedia è la media aritmetica dei voti, comprensivi di bonus e malus, dei suddetti giocatori.

I portieri in panchina non vengono considerati nel calcolo.



REGOLE SPECIALI:

Se una squadra ha meno di 4 panchinari con voto valido, il sistema assegnerà un voto d'ufficio di 5,5 per ogni giocatore mancante, fino a raggiungere i 4 necessari.

ESEMPIO DI CALCOLO:

GIOCATORE A	GIOCATORE B	GIOCATORE C	GIOCATORE D
fantavoto	fantavoto	senza voto	senza voto
10	6	5,5*	5,5*

* Voto d'ufficio

⇒ **FANTAMEDIA:** $(10 + 6 + 5,5 + 5,5) / 4 = 6,75$

TABELLA DI CONVERSIONE (FANTAMEDIA → NUMERO DI GOL NEI SUPPLEMENTARI)

< 5,00	5,00 - 5,49	5,50 - 5,99	6,00 - 6,49	6,50 - 6,99	7,00 - 7,49	7,50 - 7,99	≥ 8,00
0 GOL	0 GOL	1 GOL	1 GOL	2 GOL	2 GOL	3 GOL	3 GOL

ESEMPIO: 6,75

= 2 GOL



CALCI DI RIGORE

PROCEDURA:

- Se la parità persiste dopo i supplementari, si passa ai calci di rigore.
- Ogni squadra effettua una serie iniziale di 5 rigori.
- In caso di ulteriore parità, si procede ad oltranza con una serie di un rigore per squadra, fino a determinare un vincitore.



DETERMINAZIONE DELL'ESITO DEL RIGORE:

Un giocatore realizza il rigore se il suo voto netto (senza bonus o malus) è maggiore o uguale a 6. Se il voto netto è inferiore a 6, il rigore è considerato sbagliato.

VOTO NETTO

≥ 6



RIGORE
SEGNATO

< 6



RIGORE
SBAGLIATO



ORDINE DEI RIGORISTI:

L'ordine dei tiratori è determinato automaticamente in base alla formazione schierata (Leghe Classic):

- Attaccanti titolari con voto valido, nell'ordine di schieramento.
- Centrocampisti titolari con voto valido, nell'ordine di schieramento.
- Difensori titolari con voto valido, nell'ordine di schieramento.
- Portiere titolare con voto valido.
- Riserve subentrate con voto valido, secondo l'ordine di panchina.



SITUAZIONI PARTICOLARI:

- Se una squadra non ha abbastanza giocatori con voto valido per completare la serie di rigori, i rigori mancanti sono considerati sbagliati.
- In caso di ulteriore parità dopo una serie completa di rigori, si procede con una nuova serie in cui la soglia per realizzare il rigore verrà aumentata da 6 a 6,5.

6 → 6,5

NUOVA SERIE



REGOLAMENTO COMPLETO SU
WWW.FANTASCUDETTOWEB.IT

