

REGOALAMENTO SUPERLEGA ITALIANA FANTACALCIO

NORME GENERALI

I – La Superlega Italiana Fantacalcio (S.I.F.) è una libera associazione finalizzata al gioco del Fantacalcio che riunisce più leghe fantacalcistiche site in varie parti d'Italia.

II – I requisiti per il quale una Lega può entrare nella S.I.F. sono:

- a) Essere una lega composta da 10 a 12 squadre. È permesso avere più gironi o divisioni, a patto che ognuna di esse sia composta comunque da 10, 11 o 12 squadre.
- b) Essere una lega con rose composta da giocatori esclusivi per ogni squadra, non saranno ammesse leghe con squadre formate da giocatori che possono essere scelti da più squadre.
- c) Essere una lega solida, possibilmente attiva da un congruo numero di anni, e che prenda il Fantacalcio molto seriamente.
- d) Deve essere possibile monitorare in qualche modo la lega, tramite Fantacalcio.it, Facebook o siti privati.
- e) Ogni squadra partecipante deve avere un logo.

III – Per avere dei premi di fine stagione in denaro da consegnare ai vincitori delle Coppe ed ai finalisti le leghe partecipanti verseranno una quota entro una data stabilita e non posticipabile al Presidente di Superlega che avrà cura di custodire il denaro e accreditarlo ai vincitori. La quota prevista attualmente è di 70 euro a lega. Ogni lega allo stesso momento verserà anche 1 euro per ogni squadra che intende partecipare alla SIF Cup.

IV – Le Coppe si terranno sulla piattaforma “leghe.fantacalcio.it”.

V – Qualche settimana prima dell'inizio della stagione fantacalcistica verrà stilato dal presidente un calendario con delle scadenze da rispettare per la buona organizzazione delle competizioni e un calendario dove verranno indicate in quali giornate di serie A si terranno gli incontri di ogni competizione.

1. COMPOSIZIONE LISTE S.I.F.

1.1- Le liste devono essere composte da 25 giocatori di cui esattamente 3 portieri, tutti ovviamente tesserati dalla squadra nella propria lega di appartenenza. La S.I.F. usa le liste ruoli di Fantacalcio.it ma nulla vieta di usare la redazione che si preferisce per le rispettive leghe di appartenenza.

1.2- Le liste devono essere inviate entro una data stabilita dal Presidente S.I.F., e resteranno invariate fino a febbraio, quando si dovranno consegnare delle nuove liste dopo i mercati di riparazione di ogni lega, sempre con i predetti parametri.

1.3- Nel caso ci siano Leghe che effettuino un mercato di riparazione tra la consegna della prima lista e gennaio i giocatori comprati non potranno essere utilizzati fino alla consegna della nuova lista di febbraio. Possono però continuare ad essere utilizzati in coppa i calciatori che allo stesso modo sono stati ceduti nei rispettivi mercati di riparazione delle leghe, fino ovviamente alla consegna della nuova lista.

1.4- Dopo la consegna della seconda lista in febbraio non saranno più possibili modifiche fino al termine delle competizioni. Nel caso che le leghe effettuino mercati intermedi tra febbraio e fine campionato i giocatori ceduti possono continuare a giocare nelle coppe europee.

2. CHAMPIONS SIF

2.1 - La Champions SIF viene disputata da 32 squadre in una fase a gironi (8 gironi da 4).

2.2 - I sorteggi per i play-off e per i gironi saranno filmati e posti su YouTube o su Facebook, per trasparenza. Nei gironi non potranno esserci due squadre della stessa lega.

2.3 - Le partite dei gironi si disputeranno in sfide di andata e ritorno e si giocheranno presumibilmente tra ottobre e dicembre. Le prime due di ogni girone accederanno alla fase ad eliminazione diretta, composta da ottavi, quarti, semifinali e finale che si disputerà tra febbraio e inizio maggio. Tutte le partite saranno di andata e ritorno esclusa la finale. Dai quarti di finale saranno possibili scontri tra squadre della stessa Lega. Nel sorteggio degli ottavi di finale le vincenti dei gironi saranno le teste di serie e giocheranno contro le seconde classificate. Settembre sarà il mese dedicato ai play-off per l'accesso ai gironi.

2.4 - La vincitrice della Champions SIF avrà diritto ad accedere alla fase a gironi della Champions SIF della stagione successiva, indipendentemente dalla posizione in classifica della propria Lega.

2.5 - La vincitrice della Champions SIF disputerà la Supercoppa SIF all'inizio della stagione successiva e potrà partecipare al Mondiale per Club dove si sfideranno le vincitrici di altre federazioni simili alla S.I.F.

2.6 - Le terze classificate nei gironi di Champions SIF accedono ai sedicesimi di finale di Coppa delle Coppe SIF.

3. EUROPA SIF

3.1 - L'Europa SIF viene disputata da 64 squadre in una fase a gironi (16 gironi da 4).

3.2 - I sorteggi per i play-off e per i gironi saranno filmati e posti su YouTube o su Facebook, per trasparenza. Nei gironi non potranno esserci due squadre della stessa lega.

3.3 - Le partite dei gironi si disputeranno in sfide di andata e ritorno e si giocheranno presumibilmente tra ottobre e dicembre. Le prime due di ogni girone accederanno alla fase ad eliminazione diretta, composta da sedicesimi, ottavi, quarti, semifinali e finale, che si disputerà tra febbraio e inizio maggio. Tutte le partite saranno di andata e ritorno esclusa la finale. Dagli ottavi di finale saranno possibili scontri tra squadre della stessa lega. Nel sorteggio dei sedicesimi le vincenti dei gironi saranno le teste di serie e giocheranno contro le seconde classificate. Settembre sarà il mese dedicato ai play-off per l'accesso ai gironi.

3.4 - Vincendo l'Europa SIF si avrà diritto ad accedere ai gironi di Champions SIF indipendentemente dalla posizione in classifica della propria lega.

3.5 - La vincitrice dell'Europa SIF avrà diritto a disputare la Supercoppa SIF nella stagione successiva.

4. COPPA DELLE COPPE SIF

4.1 - La Coppa delle Coppe SIF viene disputata da 32 squadre in una fase a gironi (8 gironi da 4). Le 21 vincitrici della Coppa di ogni lega saranno certe di un posto nei gironi, mentre le restanti 11 squadre saranno le squadre sconfitte nel turno preliminare della Champions SIF.

4.2 - I sorteggi per i gironi saranno filmati e posti su YouTube o su Facebook, per trasparenza. Nei gironi non potranno esserci due squadre della stessa lega.

4.3 - Le partite dei gironi si disputeranno in sfide di andata e ritorno e si giocheranno presumibilmente tra ottobre e dicembre. Le prime due di ogni girone accederanno alla fase ad eliminazione diretta. Le prime di ogni girone accederanno agli ottavi di finale mentre le seconde classificate sfideranno nei sedicesimi di finale le terze classificate nei gironi di Champions SIF. Tutte le partite della fase finale della Coppa delle Coppe saranno di andata e ritorno esclusa la finale. Dai quarti di finale saranno possibili scontri tra squadre della stessa lega. Nel sorteggio degli ottavi le vincenti dei gironi saranno le teste di serie e disputeranno l'andata fuori casa.

3.4 - Vincendo la Coppa delle Coppe SIF si avrà diritto ad accedere ai gironi di Champions SIF indipendentemente dalla posizione in classifica della propria lega.

3.5 - La vincitrice della Coppa delle Coppe SIF avrà diritto a disputare la Supercoppa SIF all'inizio della stagione successiva.

5. SIF CUP

5.1 -Alla SIF Cup potranno prendere parte tutte le squadre di tutte le leghe affiliate versando, al momento del pagamento delle quote annuali, la quota di 1 euro a squadra.

5.2 -Non è prevista una fase a gironi, le squadre si sfideranno in un tabellone di tipo tennistico dove la più in alto nel Ranking di Squadra sfiderà l'ultima, e a seguire. Le partite saranno di andata e ritorno. Si potranno sfidare sin da subito squadre della stessa lega.

5.3 -Per motivi di organizzazione alcune squadre dovranno disputare un turno eliminatorio in più. Il ranking di squadra stabilirà quali siano queste squadre. Se, ad esempio, servirà un turno eliminatorio di 40 squadre si sfideranno le ultime 40 del ranking di squadra.

6. SUPERCOPPA SIF

6.1 -La Supercoppa SIF si terrà nella fase iniziale della stagione, presumibilmente a fine settembre. Parteciperanno le vincitrici delle 4 Coppe SIF della stagione precedente.

6.2 -Ci saranno due semifinali e una finale, entrambe di sola andata. Il tabellone sarà creato dopo un sorteggio integrale.

6.3 -Nel caso ipotetico di una squadra che vinca sia una delle Coppe Principali che la SIF Cup sarà inquadrata direttamente nella finale di Supercoppa SIF.

7. ORDINAMENTO DELLA SIF

7.1 -La Superlega Italiana Fantacalcio è gestita dal Presidente e creatore, Massimiliano Cappai.

7.2 -Le discussioni su eventuali modifiche al regolamento della Superlega vengono effettuate in una chat Whatsapp chiamata "Istituzionale" dove partecipano tutti i presidenti delle leghe associate.

7.3 -Il Presidente della Superlega si confronterà con tutti per poi prendere la decisione più opportuna.

7.5 -Eventuali proposte verranno fatte nella predetta chat istituzionale. Tutte le proposte dovranno essere effettuate al termine delle competizioni della S.I.F. e prima dell'inizio della stagione successiva.

8. RECLAMI, LACUNE E DIFFICOLTÀ INTERPRETATIVE DEL REGOLAMENTO

8.1 -In caso di lacune o difficoltà interpretative del presente Regolamento i presidenti di lega dovranno, attraverso la Chat Istituzionale, risolvere le questioni sorte discutendone. Sarà poi il Presidente di Superlega ad emettere una sorta di "sentenza" che sarà di base per regolamentare a modo le situazioni simili che potrebbero crearsi.

8.2 -Eventuali reclami al fine di contestare l'esito di un incontro e chiedere che esso venga ricalcolato sulla base di supposti errori o irregolarità, dovranno attenersi alle seguenti disposizioni:

- a) i reclami dovranno pervenire al Presidente S.I.F. entro e non oltre due giorni dal calcolo della giornata contestata;
- b) non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara;
- c) dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dalle redazioni di riferimento, purché proposti entro il termine di cui sopra.

8.3 -Il Presidente SIF ha la facoltà di intervenire d'ufficio, modificando il risultato di una partita, qualora si accorga di eventuali errori commessi nel calcolo dei risultati. Non sarà in ogni caso possibile intervenire retroattivamente sul risultato di una partita se è stata già disputata una giornata successiva a quella incriminata, o se si è già nel giorno della partita.

9. DISCIPLINARE

9.1 -In caso di mancato pagamento della quota associativa entro i termini stabiliti le leghe autrici di simile condotta subiranno una perdita di punti nel Ranking di Lega pari a 30 punti per giorno di ritardo nei pagamenti. Dopo 7 giorni dalla scadenza in cui il Presidente della Lega in questione non ottempera il pagamento la lega sarà esclusa dalla S.I.F. Eventuali problematiche nell'invio del pagamento devono essere discusse con congruo anticipo con il Presidente SIF.

9.2 - Qualora il Presidente di lega o chi ne fa le veci non ottemperi la richiesta del Presidente SIF di far pervenire, in modalità note, l'elenco delle squadre che la lega in questione iscriverà alle competizioni SIF entro le date indicate, si procederà nei confronti della lega in questione secondo le seguenti previsioni: detrazione quantificata in 50 punti dal Ranking di Lega per responsabilità oggettiva.

Qualora il Presidente di lega o chi ne fa le veci non ottemperi a quanto richiesto entro un tempo stabilito in ore 48 dalla scadenza ufficiale si procederà nei confronti della Lega in questione secondo le seguenti previsioni: la lega perde la squadra con il minor punteggio del Ranking di Squadra qualificata in una delle competizioni principali della S.I.F.

Qualora il Presidente di lega o chi ne fa le veci non ottemperi quanto richiesto entro 96 ore dall'emissione del comunicato ufficiale si procederà nei confronti della lega in questione secondo le seguenti previsioni: la lega viene estromessa da tutte le competizioni SIF per reiterata condotta gravemente antisportiva.

9.3 -Qualora il Presidente di Lega o chi ne fa le veci non ottemperi alla richiesta del Presidente SIF di far pervenire in modalità e tempi noti le rose delle squadre partecipanti alla S.I.F. o le variazioni di queste entro le date indicate, si procederà nei confronti della Lega in questione secondo le seguenti previsioni: detrazione in numero di punti 50 dal Ranking di Lega per responsabilità oggettiva.

La non comunicazione delle liste di inizio anno nei successivi 2 giorni alla scadenza causa la squalifica della squadra in questione e verranno ripescate altre squadre di altre leghe con modalità decise d'urgenza nella chat Istituzionale, dando la precedenza alle squadre eliminate dai play-off delle competizioni interessate utilizzando come graduatoria il Ranking di Squadra.

Le squadre non aggiornate a febbraio con le nuove liste vengono squalificate ed al loro posto verranno ripescate le prime squadre utili eliminate nel girone delle società implicate.

9.4 -Qualora una squadra non dovesse inviare la formazione valida per una delle competizioni principali SIF (Champions SIF, Coppa delle Coppe SIF, Europa SIF) in qualsiasi fase del torneo, si procederà nei confronti della lega di appartenenza secondo la seguente previsione: alla squadra verranno detratti dal Ranking di lega e di squadra 5 punti. In caso di SIF Cup si detrarranno solo i 5 punti del Ranking di Squadra.

9.5 -Qualora una squadra non dovesse inviare la formazione valida per la propria competizione SIF nella fase a gironi, si procederà nei confronti della squadra secondo le seguenti previsioni:

- a) Una squadra che non invierà per la prima volta la formazione durante il girone subirà un malus di 5 punti nel Ranking di Squadra e di Lega come da punto 9.4 ed andrà in diffida.
- b) Una squadra che non invierà per due volte la formazione durante il girone subirà, oltre ai malus indicati nel punto 9.4, la squalifica da tutte le competizioni SIF per l'anno successivo.
- c) Una squadra che non invierà per tre o più volte la formazione durante la fase a gironi subirà, oltre ai malus indicati nel punto 9.4, la squalifica da tutte le competizioni SIF per i successivi 3 anni.

d) Una squadra che non invierà la formazione per la prima volta quando è già matematicamente certa di ottenere il primo posto, il secondo o di essere già eliminata andrà, come da punto 9.6-a, in diffida ma tale sanzione sarà valida anche per la stagione successiva.

9.6 -Qualora una squadra non inserisca la prima formazione di una competizione ad eliminazione diretta (che sia play-off, fase somma punti o eliminazione diretta vera e propria) o la prima formazione dopo le modifiche alle liste, rendendo quindi impossibile il recupero automatico della formazione caricata in precedenza, disputerà la partita con un fantapunteggio di zero e l'avversario di quella giornata avrà a favore un gol in più dovuto ad un autogol causato da un punteggio inferiore a 1. Se invece, in una fase ad eliminazione diretta, è possibile recuperare la precedente formazione si avrà comunque un malus di -5 dal punteggio ottenuto. In ogni caso se un utente non inserisce la formazione sia nella partita d'andata che in quella di ritorno e riesce comunque a passare il turno verrà squalificato e passerà il turno la squadra che in quella tornata è stata eliminata con la somma dei fantapunti di andata e di ritorno più alta.

9.7 – Qualora una squadra non inserisca la prima formazione nella fase a gironi l'Admin caricherà una formazione standard con modulo 3-4-3 composta dai giocatori con maggior valore nelle quotazioni fantagazzetta. In caso di pari valore verrà considerato l'ordine alfabetico. Questo per non avvantaggiare l'avversaria di turno a discapito delle altre due squadre del girone. Gli eventuali punti realizzati dalla squadra che non ha inserito la formazione verranno comunque sottratti.

9.8 -Qualora una lega, tramite il suo presidente od un suo membro, tenti di frodare le altre leghe mediante comunicazioni di rose alterate o facendo scambi atti volutamente a migliorare una squadra a discapito di un'altra o comunque utilizzi un qualsiasi tipo di sotterfugio o manomissione per trarne benefici, è radiata a vita dalla S.I.F. e tutte le squadre della lega in questione, anche quelle che non sono direttamente coinvolte nella frode, verranno poste d'ufficio all'ultimo posto nel girone o, nel caso in cui si è già alla fase ad eliminazione diretta, perderanno a tavolino il turno che stanno disputando. Non verrà restituita la quota di iscrizione alla lega in questione né alcun premio potrà essere reclamato.

9.8 -Se c'è necessità di ripescare una squadra, prima dell'inizio delle competizioni, per una delle coppe principali a causa di un provvedimento disciplinare verso una lega verrà scelta la squadra più in alto nel ranking di squadra in quel momento fuori dalle coppe.

10. LA PARTITA

10.1 -Ogni presidente dovrà inserire la formazione entro 1 minuto dall'inizio della prima partita della giornata. In caso di mancato invio della formazione verrà caricata la formazione utilizzata nella partita precedente della stessa competizione se non vi sono state variazioni alla lista SIF, ma la squadra subirà le penalità previste nel paragrafo 9.

10.2 -I moduli possibili saranno i seguenti: 3-4-3; 3-5-2; 4-4-2; 4-5-1; 4-3-3; 5-4-1; 5-3-2.

10.3 -La redazione di riferimento per i voti, i bonus e i malus sarà la Redazione Fantacalcio.

10.4 -I bonus e i malus previsti sono i seguenti:

Goal segnato: +3

Assist realizzato (sia su azione che da fermo): +1

Rigore Parato: +3

Ammonizione: -0,5

Espulsione: -1

Autogol: -2

Rigore Sbagliato: -3

Goal Subito: -1

Fattore campo per squadra che gioca in casa: +2

10.5 - Si utilizzerà il Modificatore Difesa. Questo modificatore può essere applicato solo se si utilizza un modulo con almeno 4 difensori. Si prendono i voti puri (senza bonus o malus) del portiere e dei 3 migliori difensori. Se la media tra questi voti è tra 6 e 6,49 si avrà diritto a 1 punto di bonus. Se la media è tra 6,5 e 6,99 il bonus sarà di +3. Se la media è uguale o maggiore a 7 il bonus sarà di +6.

10.6 - Giocatori in panchina. Si potranno scegliere 12 panchinari, senza alcun vincolo di ruolo. Nel caso in cui un giocatore titolare non riceva voto subentrerà al suo posto il primo giocatore schierato in panchina, a patto che il modulo risultante dal cambio sia uno tra quelli previsti al punto 10.2. Le sostituzioni previste saranno un massimo di 5.

10.7 - Le fasce per la realizzazione dei goal sono le seguenti:

<66 = 0 goal

66 – 71,5 = 1 goal

72 - 77,5 = 2 goal

78 – 83,5 = 3 goal

E conseguentemente ogni sei punti un goal in più.

Ci sarà l'intorno di 4 punti. Questo vuol dire che se una squadra riesce a fare 4 punti in più dell'altra, anche se cadono entrambe nella stessa fascia gol, gli viene assegnato un gol in più. Allo stesso modo sarà un pareggio se due squadre in fasce gol diverse hanno tra loro meno di 4 punti di distanza. Questo non conta per punteggi inferiori al 66.

Esempi:

70 – 72: 1-1;

67 – 71: 1-2

65-66: 0-1

10.8 - In una sfida andata e ritorno si terranno in considerazione per il passaggio del turno ad eliminazione diretta:

- a) Somma goal nelle due partite;
- b) Numero di formazioni inserite;
- c) Somma fantapunti realizzati nelle due partite;
- e) Calci di rigore;
- f) Ranking di Squadra.

Per il funzionamento dei Calci di rigore: si prendono in considerazione i voti puri (privi di bonus o malus) del primo difensore, dei primi due centrocampisti e dei primi due attaccanti che compaiono nella schermata "formazioni" del sito Leghe.fantacalcio.it. Se uno di questi giocatori non prende voto si prenderà in considerazione il voto del successivo titolare dello stesso ruolo. Se non vi sono giocatori dello stesso ruolo disponibili o che abbiano voto si prenderà in considerazione il primo sostituto dello stesso ruolo entrato in campo. Se anche qui non ci sono giocatori si utilizzerà il primo voto utile dei titolari di movimento partendo dall'alto della stessa formazione, quindi dai difensori. Individuati i 5 rigoristi si valuterà se il voto puro del giocatore sia uguale o superiore a 6. In caso positivo il rigore è realizzato. Se dopo i 5 rigori persiste la parità si andrà ad oltranza partendo dal primo giocatore di movimento della formazione non utilizzato nei 5 rigoristi principali. Se, utilizzati tutti i giocatori, persiste la parità si effettueranno dal principio tutta la serie dei rigori, ma il voto minimo per realizzare il rigore diventerà 6,5. In caso di ulteriore parità si passerà al 7 e così via.

10.9 - Nella fase a gironi verranno assegnati 3 punti per le vittorie, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta. In caso di arrivo a pari merito tra due squadre si terrà conto dei seguenti parametri:

- a) Numero di formazioni inserite;
- b) Numero di punti realizzati negli scontri diretti;
- c) Numero di goal realizzati negli scontri diretti;
- d) Numero di fantapunti realizzati in tutto il girone;
- e) Numero di fantapunti totali realizzati negli scontri diretti;
- f) Ranking di Squadra.

10.10 - Nella fase a gironi in caso di arrivo a pari merito tra tre squadre si terrà conto di:

- a) Numero di formazioni inserite;
- b) Classifica avulsa, considerando solo gli scontri diretti tra le squadre interessate;
- c) Numero di goal realizzati negli scontri diretti;
- d) Numero di fantapunti totali realizzati in tutto il girone;
- e) Numero di fantapunti totali realizzati negli scontri diretti;
- f) Ranking di squadra.

10.11 - Visti i numerosi anticipi e posticipi si specifica che saranno considerate valide ai fini del fantacalcio, come da sistema Fantacalcio.it, le partite giocate in qualsiasi giorno della settimana, purché non si giochino prima della giornata precedente o dopo la successiva. In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati dalla redazione di riferimento. Qualora non ci fossero voti assegnati tutti i giocatori coinvolti, squalificati esclusi, avranno un voto d'ufficio pari a 6.

In caso di sospensione o rinvio a data da destinarsi di tre o più partite della medesima giornata la stessa non sarà considerata valida e tutte le partite verranno annullate con conseguente slittamento della giornata fantacalcistica alla successiva.

10.12 - In caso un fantallenatore non riesca ad inserire la formazione per un imprevisto o per un malfunzionamento del sito Fantacalcio.it può, in via del tutto eccezionale, inviare una mail, un messaggio Whatsapp o un SMS al Presidente SIF all'indirizzo maxiki@hotmail.it o al numero 3925264303. Saranno però ritenute valide solo le formazioni inviate da email e numeri di telefono associati al fantallenatore in questione tramite apposite liste inviate in estate da ogni presidente di lega. In caso di modifiche successive a mail o numeri di telefono si potranno effettuare variazioni comunicando al Presidente SIF i cambiamenti. Non saranno accettate variazioni alle utenze nella settimana in cui un fantallenatore non inserisce la formazione tramite il sito internet.

11. RANKING DI LEGA

11.1 - Il Ranking di Lega è lo strumento che servirà a calcolare quanti posti SIF avrà a disposizione ogni lega, in base a quanto avranno reso nelle competizioni SIF. Il ranking è infatti calcolato sulla base dei risultati sportivi nel corso delle tre più recenti stagioni SIF.

11.2 - Ogni squadra porterà in dote alla sua lega dei punteggi secondo la seguente tabella:

PUNTEGGI RANKING DI LEGA

	CHAMPIONS SIF	EUROPA SIF	COPPA D. COPPE SIF	SUPERCOPPA SIF	MONDIALE
Accesso ai Gironi	5	3	2	-	-
Vittoria partita Girone	3	3	3	-	-
Pareggio partita Girone	1	1	1	-	-
Arrivo ai gironi (???)	2	2	2	-	-
Vittoria Girone	6	5	5	-	-
2° posto Girone	4	3	3	-	-
Accesso ai Sedicesimi	-	-	2	-	-
Accesso agli Ottavi	8	6	7	-	-
Accesso ai Quarti	12	8	10	-	-
Accesso alle Semifinali	15	10	12	-	-
Finale Persa	15	10	12	-	-
Finale Vinta	30	20	25	5	20

11.3 - La somma dei punteggi conseguiti da tutte le squadre di una lega, decurtati eventuali malus dovuti alle multe, verrà moltiplicata per 1,05 nel caso di una lega a 11 squadre, o per 1,1 nel caso di una lega da 12 squadre.

11.4 - Il numero risultante dal punto 11.3 verrà diviso per il numero di squadre della lega che hanno partecipato ai gironi delle competizioni SIF e moltiplicato per 100, ottenendo il ranking finale.

11.5 - Ogni nuova Lega iscritta alla S.I.F. verrà inserita nell'ultimo posto del ranking con un punteggio di partenza pari a quello dell'ultima lega classificata nella stagione precedente ed ancora partecipante meno 10 punti. In caso di più nuove leghe iscritte contemporaneamente verrà stilato un ordine di ingresso.

12. RANKING DI SQUADRA

12.1 - Il Ranking di Squadra servirà a collocare ogni squadra che abbia partecipato ad una competizione SIF in una classifica di merito.

12.2 - Per il calcolo del Ranking di Squadra vengono prese in considerazione le ultime 7 stagioni.

12.3 - I punti per il Ranking di Squadra si ottengono tramite le seguenti tabelle:

segue

PUNTEGGI RANKING DI SQUADRA (Coppe principali)

	CHAMPIONS SIF	EUROPA SIF	COPPA D. COPPE SIF	SUPERCOPPA SIF	MONDIALE
Partecipazione Preliminare	1	1	1	-	-
Partecipazione Gironi	5	2	3	-	-
Vittoria partita Girone	3	3	3	-	-
Pareggio partita Girone	1	1	1	-	-
Goal Fatto (solo Gironi)	0,5	0,5	0,5	-	-
Fantapunti (solo Gironi)	(tot-66)/3	(tot-66)/3	(tot-66)/3	-	-
Vittoria Girone	13	9	10	-	-
2° posto Girone	8	6	6	-	-
Accesso ai Sedicesimi	-	3	-	-	-
Accesso agli Ottavi	12	10	10	-	-
Accesso ai Quarti	15	12	12	-	-
Accesso alle Semifinali	20	15	17	-	-
Finale Persa	25	18	20	-	-
Finale Vinta	40	30	35	10	30

PUNTEGGI RANKING DI SQUADRA (SIF Cup)

Partecipazione preliminare: 1

Accesso al 1° Turno: 1

Accesso al 1° Turno: 2

Accesso al 1° Turno: 4

Accesso ai Trentaduesimi: 5

Accesso ai Sedicesimi: 6

Accesso agli Ottavi: 8

Accesso ai Quarti: 10

Accesso alle Semifinali: 14

Finale Persa: 15

Finale Vinta: 25