

WLL FANTALEAGUE 2025/2026

REGOLAMENTO UFFICIALE

INDICE

1. REGOLE GENERALI



2. ROSE

3. FORMAZIONI

3.1. MANCATA CONSEGNA FORMAZIONE

4. CALCOLO PUNTEGGI

4.1. BONUS/MALUS

4.2. MODIFICATORI



4.3. FONTE VOTI/CARTELLINI

4.4. PARTITE RINVIATE

4.5. SOSTITUZIONI

4.6. PUNTEGGIO PARTITA

5. MERCATO

5.1. MERCATO PRECAMPIONATO

5.2. MERCATO DI RIPARAZIONE



5.3. LA C'ASTA-GNA e L'ASTA DEL PESCE



6. RANKING

6.1. RANKING GENERALE

6.2. RANKING STAGIONALE

6.3. RANKING COPPA ITALIA

6.4. RANKING COPPE EUROPEE

7. COMPETIZIONI

7.1. WLL SERIE A E SERIE B

7.2. WLL BATTLE ROYALE

7.3. WLL COPPA ITALIA

7.4. WLL SUPERCOPPA ITALIANA

7.5. WLL EUROPA E CHAMPIONS LEAGUE

7.6. WLL SUPERCOPPA EUROPEA

1. REGOLE GENERALI

La WLL (W La Liga) Fantaleague è una lega fantacalcistica, giunta alla sua UNDICESIMA edizione, nata per raccogliere un gruppo di amici con la passione comune per questo meraviglioso gioco. Lo spirito con il quale tutto ciò deve necessariamente essere vissuto è quello della sana competizione, con l'aggiunta di un po' di pepe dato dalla simbolica partecipazione pecuniaria sottoforma di montepremi da dividere tra chi, alla fine della stagione, avrà saputo primeggiare in almeno una delle 8 competizioni in programma.

La quota di iscrizione è di 70 € per gli 8 giocatori che partecipano alla Serie A. I partecipanti alla Serie B dovranno versarne 60.
Pertanto, **il montepremi totale si attesta a 1040.**

Per evitare discussioni future o ritardi nei pagamenti a fine stagione, si stabilisce che la quota venga depositata interamente nelle casse della lega al momento dell'asta iniziale.

Chi non avesse la quota non potrà partecipare all'asta.



2. ROSE

Le rose delle squadre partecipanti saranno formate da 25 giocatori così divisi:

3 portieri
8 difensori
8 centrocampisti
6 attaccanti

La fonte ufficiale per i ruoli dei giocatori è solo, esclusivamente ed inequivocabilmente, la redazione di www.fantacalcio.it

I crediti totali a disposizione di ogni fantallenatore per la composizione della propria rosa sono 500, tutti conferiti per l'asta precampionato. Qualora un presidente avanzasse dei crediti potrà utilizzarli nelle successive sessioni di mercato.



3. FORMAZIONI

Il limite per l'inserimento della formazione combacerà con l'inizio del primo incontro della giornata.

I moduli di gioco consentiti sono i seguenti:

352 343 451 442 433 532 541

La panchina potrà essere composta con tutti i giocatori disponibili oltre ai titolari, senza alcun limite di numero e senza alcun ordine prestabilito.

E' attiva l'opzione "Switch Plus", che permette di assicurare la titolarità di un determinato calciatore, da qui in avanti Player1, inserito in formazione. Qualora Player1 nella sua partita reale non inizi dal primo minuto, la formazione schierata si modifica, spostando Player1 in panchina e promuovendo titolare al suo posto un panchinaro prelezionato, da qui in avanti Player2. Si tratta di una inversione di due calciatori tra campo e panchina condizionata ad un evento certo, la non titolarità reale di Player1. Una volta avvenuto lo Switch, Player1 andrà ad occupare esattamente la posizione che aveva Player2 in panchina. Il fantallenatore avrà a margine di campo e panchina due box: dal primo andrà selezionato un calciatore già schierato (Player1), dal secondo un calciatore inserito in panchina (Player2). I 2 calciatori potranno essere di pari ruolo o anche di ruoli diversi, nel qual caso il modulo si aggiornerà in automatico, a patto che la sostituzione porti ad un modulo consentito da regolamento.

L'inserimento della formazione è possibile dal sito della lega o tramite l'app Fantaleghe. In via del tutto eccezionale, in caso di impossibilità oggettive che pregiudichino l'inserimento, il presidente in difficoltà potrà inviare la formazione sulla chat della Lega, o in privato ad un admin, sempre entro e non oltre l'inizio della prima partita del turno di Serie A.

L'attendibilità della richiesta sarà valutata dagli Admin, la cui decisione sarà insindacabile.

Il messaggio dovrà riportare in alto il modulo di gioco, seguito da un elenco degli 11 titolari e di seguito dei panchinari.

Gli Admin non sono tenuti a verificare e/o comunicare al presidente eventuali giocatori disponibili, non presenti nell'elenco o viceversa. La formazione verrà inserita a sistema dagli admin appena possibile, e non necessariamente entro l'inizio della giornata.



3.1. MANCATA CONSEGNA FORMAZIONE

Nel caso in cui la formazione non venga inserita entro il limite stabilito, verrà recuperata l'ultima formazione valida dal sistema, ma gli Admin assegneranno 1 punto di penalità in classifica alla squadra la prima volta, 2 la seconda e 3 la terza. Per quanto riguarda la Battle Royale verrà azzerato il punteggio partita. Alla quarta formazione non consegnata ci sarà l'automatica esclusione della squadra da tutte le competizioni della Lega, con conseguente perdita della quota di iscrizione che sarà quindi ridistribuita sui premi stagionali. Le giornate fino a quel momento giocate, verranno ricalcolate mettendo un turno di riposo alle squadre avversarie. La consegna della formazione è un dovere di ogni presidente dalla prima all'ultima gara del campionato.



4. CALCOLO PUNTEGGI

4.1. BONUS/MALUS

Per ogni giocatore, indipendentemente dal ruolo in cui gioca, verranno assegnati i seguenti bonus/malus a seconda del comportamento che terrà in campo, i quali andranno a sommarsi algebricamente al voto assegnato dalla redazione.

Gol segnato: +3

Gol subito: -1

Rigore segnato: +3

Rigore sbagliato: -3

Rigore parato: +3

Ammonizione: -0,5

Espulsione: -1

Autogol: -2

Assist: +1

Gol decisivo pareggio: +0,5

Gol decisivo vittoria: +1

Portiere imbattuto: +1*

S.V. ammonito: voto d'ufficio 5,5

S.V. espulso: voto d'ufficio 5

*Nel caso in cui un portiere fosse espulso o sostituito prima di aver giocato almeno 23 minuti non avrà diritto al bonus di +1 per il Clean Sheet



4.2. MODIFICATORI



Mod. Difesa: premia chi decide di schierare una difesa con almeno 4 giocatori, a discapito di giocatori più offensivi. Per il calcolo del punteggio vengono presi in considerazione i migliori 3 voti tra quelli dei difensori più il voto del portiere al netto di bonus e malus. In base alla media dei 4 voti verrà assegnato un bonus o un malus secondo la seguente tabella.

Media voto	<5,50:	-1
Media voto	>=5,50 e <5,75:	-0,5
Media voto	>=5,75 e <6,00:	0
Media voto	>=6,00 e <6,25:	+1
Media voto	>=6,25 e <6,50:	+2
Media voto	>=6,50 e <6,75:	+3
Media voto	>=6,75 e <7,00:	+4
Media voto	>=7,00 e <7,25:	+5
Media voto	>=7,25:	+6



4.3. FONTE VOTI/CARTELLINI

La fonte ufficiale di voti, bonus/malus e cartellini è solo, esclusivamente ed inequivocabilmente la redazione di www.fantacalcio.it



4.4. PARTITE RINVIATE

Nell'eventualità che una o più partite della giornata di Serie A fossero rinviate per un qualsiasi motivo, la giornata fantacalcistica verrà congelata fino al/i recupero/i per un periodo massimo di 5 giornate, al termine delle quali, qualora la/e partita/e in questione non fosse/ro stata/e recuperata/e, si procederà con il calcolo utilizzando il "6 politico". Qualora uno o più calciatori prendessero il voto 2 volte perchè passati in una delle squadre interessate dal rinvio, farà sempre fede il primo voto. In caso di sospensione definitiva del campionato, questo verrà annullato e le quote saranno valide per il successivo anno.



4.5. SOSTITUZIONI

Il numero massimo di sostituzioni possibili durante una partita, come nel calcio giocato, è di 5, indipendentemente dal ruolo.

Il sistema automatico di gestione delle sostituzioni procederà alla sostituzione diretta per ruolo dando la priorità al primo giocatore con voto inserito tra i panchinari. Il sistema andrà a modificare il modulo di gioco laddove il subentrante avesse un ruolo diverso dal giocatore titolare sostituito, sempre nel rispetto dei moduli consentiti, e sempre partendo dalla cima della lista dei panchinari.

Esempio: ho schierato la mia formazione con il modulo 3-4-3, ma non mi giocano due attaccanti. In panchina i primi due giocatori con voto partendo dall'alto sono un centrocampista ed un difensore. Il sistema cambia dunque il modulo in un 4-5-1. Se tra i titolari vi fossero 6 o più giocatori senza voto, inevitabilmente si verificherebbe un'inferiorità numerica. La panchina andrà quindi stilata considerando sempre l'ordine di inserimento come ordine di preferenza, escludendo i portieri che andranno posizionati in fondo alla panchina. Esempio: Nell'ipotesi di avere tutta la rosa a disposizione e indicando la preferenza con numeri crescenti, la composizione di una formazione con modulo 3-4-3 e panchina sarebbe la seguente:

Titolari				Panchina
Por 1				Ris 1
				Ris 2
				Ris 3
Dif 1	Dif 2	Dif 3		Ris 4
				Ris 5
				Ris 6
Cen 1	Cen 2	Cen 3	Cen 4	Ris 7
				Ris 8
				Ris 9
Att 1	Att 2	Att 3		Ris 10
				Ris 11
				Ris 12
				Por 2
				Por3

Solo nell'eventualità in cui il turno di campionato dovesse prevedere una durata superiore ai 4 giorni di calendario, verrà presa in considerazione la possibilità di aggiungere una ulteriore sostituzione.



4.6. PUNTEGGIO PARTITA

Il calcolo del risultato delle singole partite avviene secondo il seguente sistema a fasce:

Da 60 a 65,5 = 0 gol
Da 66 a 71,5 = 1 gol
Da 72 a 77,5 = 2 gol
Da 78 a 83,5 = 3 gol
Da 84 a 89,5 = 4 gol
Da 90 a 95,5 = 5 gol
Da 96 a 101,5 = 6 gol etc...

Se entrambe le squadre ottengono un punteggio all'interno della medesima fascia, ma con una differenza di almeno 4.5 punti, la squadra con il punteggio più alto otterrà un gol aggiuntivo.



5. MERCATO

5.1. MERCATO PRECAMPIONATO

Il mercato precampionato si svolgerà ad inizio stagione, sotto forma di asta al rialzo in ordine di ruolo, partendo dai portieri e terminando con gli attaccanti.

A turno, partendo dal presidente sorteggiato e procedendo in senso orario, ogni presidente proporrà un giocatore, formulando un'offerta che sarà considerata come base d'asta, e ogni concorrente avrà 10 secondi (puramente indicativi) per formularne una nuova, superiore alla precedente di almeno un credito. Ogni squadra avrà a disposizione 500 crediti. Per quanto concerne i portieri, si potrà scegliere se acquistare il blocco di una squadra di Serie A al prezzo d'asta +2 crediti, assicurandosi ad ogni giornata tutti i portieri convocati della stessa*, oppure di acquisire portieri di squadre diverse, solo ed esclusivamente dalla lista svincolati ufficiale, tutti a prezzo d'asta, con il rischio di non poter schierare il portiere nel caso di indisponibilità contemporanea di tutti e 3 i giocatori. Qualora al completamento della propria rosa, un presidente non avesse speso tutti i crediti, questa rimanenza potrà essere utilizzata per le successive sessioni di mercato.

*Nel caso uno dei 3 portieri acquistati in blocco in sede d'asta venisse sostituito dalla squadra di appartenenza per qualsivoglia motivo, la medesima sostituzione avverrà nella rosa fantacalcistica. Questa modifica sarà apportata direttamente dagli Admin.



5.2. MERCATO DI RIPARAZIONE



Il mercato di riparazione si svolgerà al termine del calciomercato invernale, sotto forma di asta al rialzo in ordine di ruolo, partendo dai portieri e terminando con gli attaccanti. A turno ogni presidente annuncerà i calciatori che intende svincolare, **recuperando il 50% del costo del cartellino.**

Nel caso in cui i portieri siano stati acquistati in blocco in una precedente sessione di mercato, allo stesso modo dovranno essere svincolati in blocco, recuperando la metà del costo del cartellino del portiere più pagato + 2 crediti. In questa prima fase è possibile effettuare degli scambi. Ci potranno essere solo scambi alla pari, nel qual caso il costo dei cartellini dei giocatori non seguirà gli stessi ma verrà assegnato ai nuovi componenti la rosa. Gli scambi saranno sempre dello stesso numero di giocatori (1x1, 2x2, 3x3 etc.) e non sarà possibile svincolare i giocatori scambiati nella medesima sessione di mercato. Terminata questa fase si passerà alla classica asta tra le squadre a cui mancano dei giocatori per completare la rosa di 25, secondo le regole del mercato precampionato ([vedi capitolo 5.1](#)). Non sarà possibile in alcun modo, riacquisire un giocatore svincolato dallo stesso presidente che se ne fosse liberato in precedenza durante la medesima sessione. Qualora al completamento della propria rosa, un presidente non avesse speso tutti i crediti, questa rimanenza potrà essere utilizzata per la successiva sessione di mercato.



5.3. LA C'ASTA-GNA e L'ASTA DEL PESCE



Anche in questa stagione si terranno le due sessioni di mercato aggiuntive. Entrambe si svolgeranno attraverso l'app Fantaleghe di Fantacalcio.it.

La prima, LA C'ASTA-GNA (con riferimento all'Autunno), si terrà a partire dal calcio d'inizio della prima partita della 11a giornata, in programma nel weekend del 09/11/2025, e terminerà alle 23 del giorno precedente la prima partita del turno successivo.

La seconda, L'ASTA DEL PESCE (per la vicinanza del 1° Aprile), a partire dal calcio d'inizio della prima partita della 30a giornata, in programma nel weekend del 22/03/2026, e terminerà alle 23 del giorno precedente la prima partita del turno successivo.

Saranno consentiti svincoli illimitati (i portieri acquistati in blocco valgono 1 slot). Gli svincoli potranno essere effettuati in qualunque momento della fase d'asta, in modo del tutto flessibile, o direttamente all'interno di una specifica asta come promessa di svincolo, nel qual caso i crediti derivati dalla vendita saranno immediatamente utilizzabili, ma solo per quell'asta (Promessa di Svincolo "Plus"), e nell'eventualità che la stessa non dovesse andare a buon fine, il calciatore

oggetto di promessa di svincolo tornerebbe ad occupare il proprio slot in rosa. Ogni partecipante può creare fino a 6 aste al giorno, ma può partecipare a tutte le aste create dagli altri. Ogni asta durerà sino alle 23 del giorno di creazione. I rilanci saranno liberi ma sarà possibile impostare il rilancio automatico di 1 credito alla volta (funzione “autobid”) fino a quanto deciso. **Durante gli ultimi 30 secondi ogni rilancio prolungherà l’asta di 1 minuto.** Ogni presidente dovrà avere cura di ripresentarsi a ranghi completi alla conclusione di ogni sessione di mercato. Qualora una squadra non fosse completa allo scadere della sessione, verrà assegnato un punto di penalità in campionato per ogni giocatore mancante dai 25 totali e la squadra verrà completata dagli admin assegnando giocatori non titolari presi dalla lista svincolati.



6. RANKING

Dall’introduzione delle Coppe Europee nella WLL FANTALEAGUE è stato necessario istituire un sistema di Ranking con i quali determinare la pianificazione dei sorteggi che di volta in volta devono essere effettuati per comporre i tabelloni delle competizioni. Esistono 3 tipi di Ranking: il RANKING TOTALE, il RANKING COPPA ITALIA e il RANKING COPPE EUROPEE.

Per tutti i Ranking il punteggio è determinato sulla base della percentuale di partite non perse tra tutte le partite giocate nelle competizioni prese in esame dal Ranking specifico. Le vittorie hanno un coefficiente pari 1.00, i pareggi valgono 0.33, la somma dei quozienti di vittorie e pareggi divisi per il totale delle partite disputate, moltiplicata per i rispettivi coefficienti, dà vita al punteggio nel Ranking.

Es.: Tra campionato e coppe la Squadra A ha ottenuto 14 vittorie, 7 pareggi e 11 sconfitte. Quindi il calcolo sarà:

$$\{[14 : (14+7+11)] \times 1.00\} + \{[7 : (14+7+11)] \times 0.33\} = \mathbf{0.5096875}$$



6.1 RANKING GENERALE

Il Ranking Generale è la somma dei Ranking di tutte le stagioni della WLL FANTALEAGUE ad oggi disputate, e la sua valenza ha per lo più un carattere di tipo storico, dimostrando chi negli anni ha saputo essere più vincente e costante. Le squadre che hanno disputato almeno 5 stagioni hanno un bonus di 0.01 per ogni anno dal quinto in poi.



6.2 RANKING STAGIONALE

Il Ranking Stagionale è l'unico Ranking "Live" della WLL FANTALEAGUE, in quanto viene aggiornato ogni settimana dall'inizio alla fine della Stagione.

Dopo la 14a giornata viene "screenshottato" per creare il Ranking Coppa Italia. A fine Stagione viene inserito nel Ranking Generale e nuovamente "screenshottato" per creare il Ranking Coppe Europee della Stagione seguente.



6.3 RANKING COPPA ITALIA

E' il Ranking Stagionale dopo la 14a giornata di campionato.

Verrà utilizzato per creare un tabellone in stile tennistico dagli ottavi fino alla finale.



6.4 RANKING COPPE EUROPEE

E' il Ranking Stagionale finale della stagione precedente, ma viene alterato nel caso in cui i Campioni in carica delle Coppe Europee non figurino tra le prime 8. In questo caso verranno fatti scalare la 7a e/o l'8a del Ranking, che diventeranno teste di serie di Europa League, mentre i 2 Campioni in carica saranno teste di serie di Champions League.



7. COMPETIZIONI

La WLL FANTALEAGUE è una lega di Fantacalcio che anche in questo suo UNDICESIMO anno di vita, annovererà come partecipanti 16 squadre, che si sfideranno su 8 fronti, Campionato di Serie A, Campionato di Serie B, Battle Royale, Coppa Italia, SuperCoppa Italiana, Champions League, Europa League e SuperCoppa Europea mettendo in palio un montepremi totale di € 990,00. Si farà in modo, nel limite del possibile, che durante la stessa giornata non possano affrontarsi le stesse 2 squadre in più di una competizione.



7.1 WLL SERIE A e WLL SERIE B

La competizione principale della WLL FANTALEAGUE è il campionato. Si tratta di una competizione a calendario, strutturata su due serie. Durante tutta la stagione le squadre di ciascun girone si affrontano l'un l'altra 5 volte, e come per i campionati di calcio la vittoria vale 3 punti il pareggio 1 e la sconfitta 0.

Al termine del campionato in caso di parità di punti, per l'attribuzione di una o più posizioni finali decisive (vittoria, retrocessione, promozione) verranno considerate nell'ordine le seguenti statistiche:

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

Terminata la stagione, che durerà 35 giornate, le ultime 3 compagini della Serie A retrocederanno in Serie B, dalla quale di contro saranno promosse le prime 3 in classifica.

Il montepremi relativo al campionato è di € 550,00 e verrà così distribuito:

1^a classificata Serie A: € 160,00

2^a classificata Serie A: € 100,00

3^a classificata Serie A: € 50,00

1^a classificata Serie B: € 120,00

2^a classificata Serie B: € 80,00

3^a classificata Serie B: € 40,00

Se al termine della stagione uno o più presidenti di Serie A decidessero di non iscrivere la propria squadra al campionato successivo, nel caso in cui la compagine fosse una retrocessa non cambierebbe nulla, mentre se fosse una squadra rimasta in serie A, le squadre retrocesse scalerebbero in alto di tante posizioni quante sono le squadre ritirate. Per quanto riguarda la Serie B, nel caso in cui la squadra fosse tra le promosse, le squadre rimaste in B scalerebbero in alto di tante posizioni quante sono le squadre ritirate, mentre se a ritirarsi fosse una squadra rimasta in B, non cambierebbe nulla.



7.2 WLL BATTLE ROYALE

La WLL BATTLE ROYALE giunge alla sua terza edizione. L'inizio coinciderà con quello del campionato e in effetti si articolerà in 2 gironi gemelli a quelli di Serie A e Serie B, diventando per entrambe le competizioni, la vera cartina Tornasole delle forze in gioco, annullando di fatto il "fattore C" dovuto al calendario di una normale competizione a campionato, dato che in ogni giornata ciascuna squadra affronterà contemporaneamente tutte le altre compagini dello stesso girone.

Al termine della stagione, in caso di parità di punti, per l'attribuzione di una o più posizioni finali decisive verranno considerate nell'ordine le seguenti statistiche:

1. Classifica avulsa
2. Somma punti totali

Come sempre gli allenatori non dovranno far altro che salvare la propria formazione per tutte le competizioni, per assicurarsi di schierarla in tutte le sfide.

Il montepremi totale delle 2 Battles è di € 150,00 e verrà così distribuito per ogni girone:

1^a classificata Serie A: € 45,00

2^a classificata Serie A: € 30,00

3^a classificata Serie A: € 15,00

1^a classificata Serie B: € 30,00

2^a classificata Serie B: € 20,00

3^a classificata Serie B: € 10,00

Per provare che stai leggendo il regolamento scrivi ora in chat **"LO STO LEGGENDO, W LA LIGA!"**



7.3 WLL COPPA ITALIA



Per la decima stagione verrà disputata, parallelamente al campionato, anche la coppa nazionale.

Per la prima volta il tabellone della coppa verrà stabilito sin dal primo turno utilizzando il Ranking Coppa Italia, ma verrà stilato in stile tennistico.

Quindi la prima del Ranking affronterà l'ultima, la seconda la penultima e così via, con le varie teste di serie posizionate in modo speculare.

Ottavi, quarti, semifinali e finale verranno disputati con partite di andata e ritorno. Il montepremi relativo alla coppa è di € 90,00 e andrà suddiviso in questo modo:

1°class. € 60

2°class. € 30

In caso di parità al termine del turno, per decidere la squadra qualificata si procederà ai supplementari: viene calcolata la media aritmetica dei Fantavoti dei 4 migliori panchinari non subentrati ma andati a voto delle due squadre avversarie. Qualora vi fossero meno di 4 calciatori a voto, verrà assegnato un 5,5 d'ufficio per ogni calciatore mancante alla conta dei 4; si calcola quindi il risultato dei tempi supplementari grazie alla seguente tabella:

- da 0 a 6,49 = 0 goal
- da 6,50 a 6,99 = 1 goal
- da 7 a 7,49 = 2 goal
- ogni 0,5 in più = 1 goal in più

Se anche dopo i supplementari, dovesse esserci ancora un risultato di parità, si procederà ai calci di rigore seguendo questo ordine:

- attaccanti schierati nella formazione titolare se con voto valido
(in ordine di come li avete schierati)
- centrocampisti schierati nella formazione titolare se con voto valido
(in ordine di come li avete schierati)
- difensori schierati nella formazione titolare se con voto valido
(in ordine di come li avete schierati)
- portiere schierato nella formazione titolare se con voto valido
- riserve subentrate con voto valido (secondo ordine di panchina)

ogni voto (al netto di bonus/malus) pari o superiore a 6,0 conterà come rigore segnato, ogni voto pari o inferiore a 5,5 sarà da considerarsi come rigore fallito. Si

tireranno 5 calci di rigore per ciascuna squadra, se ci sarà ancora parità si tirerà ad oltranza. Se dopo i rigori ci si troverà ancora in parità, per decidere la squadra qualificata si terranno in considerazione i punteggi effettivi delle partite in questione, siano queste secche o su andata e ritorno, dove ovviamente conterà la sommatoria dei punteggi dei 180 minuti.

Infine, se ci dovesse essere ancora parità, la squadra meglio piazzata in campionato alla giornata del sorteggio verrebbe proclamata vincitrice.



7.4 WLL SUPERCOPPA ITALIANA

Per il settimo anno verrà disputata a Carfizzi (KR) la SuperCoppa Italiana. Per la terza volta si tratterà di una Final Four che vedrà tra le partecipanti la vincitrice della precedente Coppa Italia e le prime 3 classificate della precedente Serie A. Qualora la vincitrice della Coppa Italia coincidesse con una delle prime 3 di Serie A, verrebbe ammessa alla Final Four anche la 4a classificata.

Gli accoppiamenti delle semifinali saranno decisi tramite sorteggio.

Le squadre si affronteranno in semifinali e finale secche, con le stesse regole della finale di [WLL COPPA ITALIA](#). La competizione si terrà durante le 2 giornate di Serie A che precedono il Natale.

Il montepremi sarà di € 30,00 che andranno suddivisi come segue:

1°class. € 20

2°class. € 10



7.5 WLL EUROPA E CHAMPIONS LEAGUE

Entrambe le competizioni, arrivate alla quarta edizione, si sviluppano in due fasi, una prima con 2 gironi all'italiana con partite di andata e ritorno, ed una seconda fase ad eliminazione diretta, alla quale accederanno le 2 migliori di ogni girone affrontandosi in semifinali su andata e ritorno e finale secca.

Per determinare quali squadre parteciperanno ad una o all'altra competizione entra in gioco il Ranking finale relativo al campionato della stagione precedente. Le prime 8 squadre disputeranno la Champions League, le altre l'Europa League. Le squadre campionesse in carica di entrambe le coppe saranno automaticamente qualificate per la Champions League, dove saranno teste di serie. Nel caso nel ranking dovessero trovarsi fuori dai primi 8 posti valevoli per la qualificazione alla stessa, andrebbero a scalzare rispettivamente quelle classificate al 7° e all'8° posto, che ovviamente finirebbero per disputare l'Europa League, a loro volta come teste di serie. Nel caso non si verificasse questa eventualità, le teste di serie di Europa League sarebbero le squadre posizionate nona e decima nel Ranking.

Al termine delle fasi a gironi in caso di parità di punti, per l'attribuzione della posizione finale verranno considerati nell'ordine le seguenti statistiche:

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

In caso di parità al termine del turno, per decidere la squadra qualificata si applicheranno le stesse condizioni della [WLL COPPA ITALIA](#).

Il montepremi relativo alla Champions League è di € 120,00 e andrà suddiviso in questo modo:

1°class. € 80

2°class. € 40

Quello relativo all'Europa League è di € 90,00 e andrà suddiviso in questo modo:

1°class. € 60

2°class. € 30



7.6 WLL SUPERCOPPA EUROPEA

Per la terza volta verrà disputata a Zignago (SP) una SuperCoppa tra le squadre vincitrici della Champions e dell'Europa League nella stagione precedente. Si tratterà di una partita secca, con le stesse regole della finale di [WLL COPPA ITALIA](#), e si terrà durante la prima giornata di Serie A.

Il montepremi sarà di € 10,00 che andranno ovviamente al vincitore della sfida.



FIRME PER PRESA VISIONE DEL REGOLAMENTO

SERIE A

SERIE B

IL PRESIDENTE DI LEGA

MARCO COMINATO

GLI ADMIN

MASSIMILIANO GANDELLI

MATTIA MAI