



Regolamento norme stagione 2020-21
www.carifa.it

IL PRESIDENTE CARDOLINI RIZZO FABIO

Visti i regolamenti delle edizioni precedenti, tenuto conto delle osservazioni e modifiche discusse in occasione delle votazioni WhatsApp tenutesi durante il mese di settembre 2020;
Redige il regolamento del CARIFANTACALCIO per la stagione 2020-2021 attuativo a tutti gli effetti.

Art. 01 GIOCO

Il CARIFANTACALCIO è un gioco di 20 squadre organizzato da CARDOLINI RIZZO FABIO ispirato dall'idea del popolare "fantacalcio" inventato nel 1990 da Riccardo Albini su conseguente ispirazione americana del gioco FFL Fantasy Football League (<http://it.wikipedia.org/wiki/Fantacalcio>).

Sulla base del principio di lealtà, il Presidente e tutti i partecipanti devono comportarsi seguendo concetti di assoluta correttezza dettati dal buonsenso comune al fine di competere al gioco all'insegna del divertimento e dello svago collettivo.

Art. 02 ROSA, FORMAZIONI E COMPRAVENDITE

1. Ogni Allenatore deve formare la propria rosa scegliendo 25 giocatori del "campionato italiano di calcio di serie A" distinguendoli come segue:
TRE PORTIERI; OTTO DIFENSORI; OTTO CENTROCAMPISTI; SEI ATTACCANTI.
2. Ad ogni giornata del "campionato italiano di calcio di serie A" ogni allenatore deve presentare la propria formazione da far scendere in campo tenendo conto dei **moduli di gioco contemplati nell'area personale del portale MAXI LEGHE**.
3. Deve essere schierata anche la panchina che obbligatoriamente avrà UN portiere ed altri 11 (undici) giocatori liberi in qualsiasi ordine e ruolo. I giocatori restanti siederanno in tribuna.
4. Tra titolari e panchinari bisogna cercare di giocare almeno con il numero di giocatori stabiliti dal modulo scelto, il modulo **può variare durante il corso della partita a seconda della disposizione dell'ordine dei giocatori in panchina ad esempio se si sceglie un 3-4-3 può cambiare in 3-5-2, 4-4-2 ecc...**
5. I giocatori che possono entrare dalla panchina e sostituire i titolari non possono essere più di TRE a partita (**attualmente modifica COVID19 fino a CINQUE sostituzioni**).
6. Ogni allenatore deve formare la propria rosa avendo a disposizione 250 fantamilioni nella fase **di formazione d'asta** e componendo una rosa di 25 giocatori del "campionato italiano di calcio di serie A" valutando le quotazioni ufficiali pubblicate **sul portale MAXI LEGHE**. La rosa e le formazioni devono essere consegnate attraverso la pubblicazione sull'area personale del portale MAXI LEGHE e nello specifico quest'anno vale l'ultima rosa lasciata entro le ore 23:59:59 di venerdì 18 settembre. Nel caso di rose lasciate incomplete provvederà il software del portale a completarle in automatico. Le formazioni devono essere "salvate" da ogni allenatore sempre sul predetto portale entro 5 minuti dall'inizio della prima partita. Se non ci sarà alcun "salvataggio" nei termini la formazione sarà comunque duplicata se ne esiste una precedente e la squadra avrà la penalità di ammonizione.
7. Le quotazioni di ogni giocatore sono soggette a plusvalenza o minusvalenza, questa dipende dal rendimento caratterizzato dal voto in pagella e dai bonus e malus e si aggiorna pertanto alla pubblicazione dei tabellini di ogni giornata. La plusvalenza e la minusvalenza può anche dipendere dal passaggio del giocatore stesso da una squadra all'altra di SERIEA ed in questo caso si aggiorna ove possibile solo durante le giornate di mercato della SERIEA ma non è sfruttabile durante la fase d'asta e cioè di acquisti e cessioni in rosa da parte di ogni allenatore.
8. Il mercato di ogni squadra è legato all'apertura e chiusura di quello ufficiale della SERIE A. Il Presidente deciderà, previa consultazione con gli allenatori, le chiusure e le aperture dei mercati estivi ed invernali del CARIFANTACALCIO di conseguenza alle date ufficializzate dalla SERIE A.
9. Nel mercato di riparazione estivo ogni allenatore ha a disposizione ulteriori 15 fantamilioni oltre alle rimanenze dei 250 fantamilioni iniziali.
Nel mercato di riparazione (quello invernale) si può sfruttare oltre a **tutti i fantamilioni rimasti dai 250 (iniziali) e dai 15 (estivo)**, un bonus fisso legato al numero della posizione in classifica alla giornata immediatamente precedente a quella dell'apertura del mercato maggiorato ancora da una eventuale plusvalenza delle quotazioni della propria rosa in quel momento purchè superi il valore limite di 280. L'eventuale valore in più ai 280 si divide a sua volta in due arrotondandolo per eccesso.

prima in classifica	+01 milione
totale quotazioni 341 quindi plusvalenza ai 280 = 61 che diviso per due in eccesso	+31 milioni
totale crediti residui del mercato estivo 2	+02 milioni
totale milioni a disposizione per il mercato invernale la somma	34 milioni

10. Le compravendite nei periodi di mercato (escluso i cambi con i giocatori che non militano più in SERIE A che si possono fare in qualsiasi giornata anche fuori dal mercato) non possono essere superiori ai **5** movimenti per la sessione estiva e non possono essere superiori ai 10 movimenti per la sessione invernale (che chiude di solito a fine gennaio, inizio febbraio). Nei periodi di compravendita si sfruttano le quotazioni aggiornate **dall'area personale del portale MAXI LEGHE**.
11. Ogni giocatore acquistato potrà essere comunque ceduto per comprarne un altro (nelle giornate di mercato) sempre e comunque dello stesso ruolo.
12. Le compravendite durante la stagione **devono essere effettuate attraverso l'area personale del portale MAXI LEGHE**.
13. Si precisa che le compravendite devono essere effettuate sempre dopo la pubblicazione dei risultati della giornata utile (in pratica non si possono comunicare cambi ad esempio nella domenica in attesa dei risultati e a consegna delle formazioni già avvenuta).

Art. 03 PUNTEGGI CAMPIONATO

1. Il risultato della giornata si avrà dalla somma "delle votazioni" degli undici giocatori che hanno avuto il piacere di giocare, tali votazioni fanno fede a quelle pubblicate dalla "REDAZIONE MAXI GAMES che ha come dote di riferimento il giornale la GAZZETTA dello SPORT".
2. A tale somma si aggiungeranno i BONUS e si sottrarranno i MALUS come specificato meglio nel regolamento dati allegato a questo delle sole norme **e specificato anche nel regolamento sull'area personale del portale MAXI LEGHE**.
3. La formula è a campionato, girone all'italiana con scontri diretti (come la serie A). **Il calendario viene impostato automaticamente dal software del portale MAXI LEGHE e nello specifico si delinea nel momento in cui tutte le venti iscrizioni sono completate dagli allenatori con i propri dati.**
4. La classifica si decreterà man mano a seconda delle vittorie 3pt, dei pareggi 1pt e delle sconfitte 0pt.
5. In caso di parimerito in classifica, l'ordine da considerare è il seguente: PUNTI, MAGIC PUNTI, (totale voti giocatori), DIFFERENZA RETI, GOL FATTI.
6. In caso di parimerito in classifica all'ultima giornata di campionato, l'ordine da considerare è il seguente: PUNTI, SCONTRI DIRETTI (classifica avulsa con ordine di PUNTI scontri diretti, DIFFERENZA RETI scontri diretti, MAGIC PUNTI scontri diretti, GOL FATTI scontri diretti), MAGIC PUNTI, DIFFERENZA RETI, GOL FATTI, MONETINA/SORTEGGIO.
7. Anche per il parimerito in classifica inerente al premio CAMPIONE D'INVERNO vale lo stesso metodo del comma precedente n.6.
8. Per il parimerito inerente al PREMIO SPRINT e quindi nel caso in cui si verificasse che due o più squadre abbiano ottenuto lo stesso MAGIC PUNTEGGIO (score o somma di voti comprensiva di bonus e malus) sul totale delle ultime 10 giornate, si valuta il miglior MAGIC PUNTEGGIO della giornata n.38 e se ancora pari della giornata n.37 eccetera.
9. Tutti i giocatori **che avranno S.V. senza voto, potranno avere il voto d'ufficio come stabilito dalle norme sul portale MAXI LEGHE**.
10. La LEGA è solita pubblicare sul sito ufficiale <http://www.legaseriea.it> dopo due o tre giornate il tabellino ufficiale con i dati inerenti le giornate giocate. Può capitare (raramente) che i dati pubblicati dalla LEGA non coincidano con quelli degli inviati da cui si prendono i voti. Anche nel caso in cui si verificasse questa incongruenza, il dato ufficiale rimane sempre e comunque quello pubblicato dalla "REDAZIONE MAXI SOFT" al fine di non provocare slittamenti e ritardi sui risultati ufficiali del CARIFANTACALCIO.

Art. 04 CONSEGNE

1. **Le formazioni si devono salvare entro 5 minuti dall'inizio della prima partita della giornata unicamente e tassativamente attraverso il sistema nell'area personale del portale MAXI LEGHE.**
2. Chi non effettua il salvataggio nei tempi avrà una formazione duplicata alla precedente.
3. Chi non effettua la consegna alla prima giornata **avrà una formazione senza giocatori. Solo per questa stagione, ed in casi del tutto eccezionali, se un allenatore si trova davvero impossibilitato a connettersi al portale MAXI LEGHE e quindi a modificare e salvare la propria formazione, può contattare il Presidente che "se sarà disponibile" nei termini di orario provvederà a modificare o salvare la formazione come da istruzioni al suo posto.**
4. Se un allenatore durante la stagione non consegna la sua formazione **è perché non ha mai fatto "SALVA" nel periodo che incorre tra l'uscita dei risultati di una giornata e la scadenza dei 5 minuti della giornata successiva. In questo periodo si può fare "SALVA" e si può modificare la formazione tutte le volte che si vuole.**
Ad ogni modo, se non lo si fa:
dalla giornata n.01 alla giornata n.19
-La 1^ volta viene AMMONITO simbolicamente;
-La 2^ volta viene DIFFIDATO simbolicamente;
-La 3^ volta viene SQUALIFICATO e quindi soggetto a penalità di N°5 crediti in più;
-Dopo la squalifica è soggetto ad una penalità di N°5 crediti in più ogni volta che non consegna la sua formazione.
dalla giornata n.20 alla giornata n.33
è soggetto ad una penalità di N°5 crediti ogni volta
dalla giornata n.34 alla giornata n.38
è soggetto ad una penalità di N°10 crediti ogni volta

Art. 05 QUOTE E PREMI

1. Ogni allenatore ad inizio campionato accetta di corrispondere N°55 crediti (iscrizione in montepremi) più N°12 crediti (spese tra gestione e abbonamenti portale MAXI LEGHE).
2. I crediti devono essere consegnati al Presidente entro il girone di andata.
3. Chi si classifica nella 18^ posizione è tenuto a corrispondere N°10 crediti in più.
4. Chi si classifica nella 19^ posizione è tenuto a corrispondere N°20 crediti in più.
5. Chi si classifica nella 20^ posizione è tenuto a corrispondere N°30 crediti in più.
6. Ci sono in tutto N°1.100 + 60 crediti in palio da aggiudicarsi che verranno così distribuiti:

CAMPIONE D'INVERNO DEL CAMPIONATO	(30)	SECONDO POSTO NELLA CHAMPIONS LEAGUE	(30)
PRIMO CLASSIFICATO IN CAMPIONATO	(300)	SECONDO POSTO NELLA EUROPA LEAGUE	(20)
SECONDO CLASSIFICATO IN CAMPIONATO	(155)	SECONDO POSTO NELLA COPPA ITALIA	(20)
TERZO CLASSIFICATO IN CAMPIONATO	(110)	SECONDO POSTO NEI BEST OUT	(10)
QUARTO CLASSIFICATO IN CAMPIONATO	(60)	PREMIO COSTANZA*	(30)
VINCITORE DELLA CHAMPIONS LEAGUE	(160)		
VINCITORE DELLA EUROPA LEAGUE	(100)	MIGLIOR ALLENATORE**	(30)
VINCITORE DELLA CARIFA COPPA ITALIA	(60)		
VINCITORE DEI BEST OUT	(30)	PREMIO SPRINT***	(15)

* PREMIO COSTANZA; è la squadra con il miglior Magic Punteggio (seconda colonna in classifica generale campionato)

** MIGLIOR ALLENATORE; è la squadra che alla fine avrà la somma più alta delle quotazioni di tutti i giocatori della sua rosa decurtata comunque del BONUS FISSO legato alla posizione in classifica avuto in occasione del mercato invernale.

*** PREMIO SPRINT; è la squadra con il miglior Magic Punteggio in una classifica dettata dalle ultime 10 giornate di campionato e nello specifico dalla 28^ alla 38^.

In questa classifica alla 38^ giornata vengono escluse le squadre che hanno vinto almeno un trofeo con premi della bacheca (SCUDETTO, CHAMPIONS LEAGUE, EUROPA LEAGUE, COPPA ITALIA), vengono escluse inoltre le squadre che si sono classificate al SECONDO, al TERZO ed al QUARTO posto nella classifica finale del campionato.

Vengono poi considerate le squadre che hanno maggiormente consegnato le formazioni durante tutta la stagione e della classifica che rimane si premia la 1^ e la 2^ squadra classificata attribuendo rispettivamente il 70% e il 30% dei crediti del Premio Sprint.

Il Premio Sprint guadagna 15 crediti ed in più tutto l'eventuale ammontare derivato dalle penalità delle mancate consegne.

Art. 06 CARIFA CHAMPIONS LEAGUE

1. In un tempo tecnicamente possibile e comunque prima della 2^ giornata di campionato verranno effettuati i sorteggi per la CARIFA CHAMPIONS LEAGUE.
2. I sorteggi devono essere tenuti dal Presidente con la presenza di un numero adeguato di allenatori partecipanti.
3. I sorteggi decreteranno quattro gironi di cinque squadre ognuno.
4. La gestione e la pubblicazione della competizione avverrà sul sito www.carifa.it.
GIRONE A GIRONE B GIRONE C GIRONE D.
A partire dalla stagione 2019-20 i sorteggi si effettueranno individuando quattro teste di serie che saranno rispettivamente le prime squadre di ogni girone. Tali teste di serie sono state individuate nelle vincenti di SCUDETTO, CHAMPIONS LEAGUE, EUROPA LEAGUE, COPPA ITALIA della stagione precedente.
Tale sistema è stato ideato per fare in modo che le teste di serie non vengano sorteggiate nello stesso girone.
5. A partire dalla seconda giornata di campionato ci sarà già il primo turno, le squadre si affronteranno in partite di andata e ritorno e ci sarà una classifica per ogni girone.
6. Ci saranno in tutto dieci turni tra andata e ritorno per le qualificazioni dei gironi.
7. Dato il numero dispari (cinque) delle squadre per girone, ad ogni giornata di qualificazione una di esse (a turno) riposerà.
8. Il riposo di ogni squadra ad ogni turno è decretato con l'ordine 1-2-3-4-5, al primo turno riposa 1 e così via.
9. Le giornate di campionato stabilite per le qualificazioni nella prima fase dei gironi sono le seguenti: 2^; 4^; 6^; 8^; 10^; 12^; 14^; 16^; 18^; 20^.
10. La prima e la seconda classificata di ogni girone (dopo la 20^ giornata di campionato) andranno nel tabellone dei quarti di finale di CHAMPIONS LEAGUE e la prima classificata inizierà giocando fuori casa.
11. La terza e la quarta classificata di ogni girone (dopo la 20^ giornata di campionato) andranno nel tabellone dei quarti di finale di EUROPA LEAGUE e la terza classificata inizierà giocando fuori casa.
12. Nelle semifinali la squadra che inizierà l'andata giocando fuori casa sarà sempre la più alta nel tabellone.
13. La quinta classificata di ogni girone (dopo la 20^ giornata di campionato) verrà definitivamente esclusa dalle due competizioni precedenti e si giocherà i BEST OUT.
14. A partire dalla 23^ giornata di campionato si ricomincerà (sia per la CHAMPIONS LEAGUE che per la EUROPA LEAGUE) con la fase eliminatoria dei quarti di finale con partite di andata e ritorno, fino ad arrivare alla finale che sarà invece un'unica partita.
15. Le giornate stabilite per la fase eliminatoria saranno le seguenti:
23^ e 25^ andata e ritorno quarti di finale CHAMPIONS LEAGUE ed EUROPA LEAGUE
29^ e 31^ andata e ritorno semifinali CHAMPIONS LEAGUE ed EUROPA LEAGUE
36^ finale di EUROPA LEAGUE
37^ finale di CHAMPIONS LEAGUE.

16. Gli accoppiamenti per i tabelloni dei quarti di finale di CHAMPIONS LEAGUE ed EUROPA LEAGUE verranno decretati in base alle posizioni delle squadre nei gironi alla 20^ giornata di campionato (cioè alla fine della fase dei gironi).
17. Lo schema che segue rappresenta nel colore BLU le squadre CHAMPIONS LEAGUE e nel colore rosso le squadre EUROPA LEAGUE, le squadre in grigio sono quelle che verranno escluse dalle coppe per giocare i BEST OUT:

GIRONE A				GIRONE B		GIRONE C		GIRONE D	
1A	1B	1C	1D	2A	2B	2C	2D	3A	3B
2A	2B	2C	2D	3A	3B	3C	3D	4A	4B
3A	3B	3C	3D	4A	4B	4C	4D	5A	5B
4A	4B	4C	4D	5A	5B	5C	5D		

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

18. Le squadre ultime di ogni girone giocheranno i BEST OUT, un mini torneo con girone unico a classifica e gli scontri si decreteranno in base al seguente calendario:
- 24^ andata 5A-5B e 5C-5D 30^ ritorno 5B-5A e 5D-5C
 26^ andata 5A-5C e 5B-5D 32^ ritorno 5C-5A e 5D-5B
 28^ andata 5A-5D e 5B-5C 34^ ritorno 5D-5A e 5C-5B
19. Tutte le partite di CHAMPIONS LEAGUE, EUROPA LEAGUE e BEST OUT saranno determinate dal punteggio che vedrà assegnare le reti sempre allo stesso modo del campionato.
20. Nelle fasi di qualificazioni dei gironi di CHAMPIONS LEAGUE e di EUROPA LEAGUE e nel torneo dei BEST OUT i punti in classifica saranno; vittoria 3pt, pareggio 1pt, sconfitta 0pt.
21. In caso di pari merito nella classifica dei gironi di CHAMPIONS LEAGUE e di EUROPA LEAGUE e nel torneo dei BEST OUT, valgono gli scontri diretti (classifica avulsa).
22. Qualora anche gli scontri attestino ancora il pari merito, si risolverà nell'ordine:
- scontri diretti
 - differenza reti negli scontri diretti
 - totale voti con bonus e malus (magic punti) negli scontri diretti
 - totale voti con bonus e malus (magic punti) in tutto il girone
 - posizione in classifica di campionato
23. Nelle partite giocate nella fase eliminatoria di CHAMPIONS LEAGUE e di EUROPA LEAGUE (tra andata e ritorno escluse le finali) a parità di reti quelle segnate in trasferta valgono doppio.
24. Se anche la parità di reti di cui al punto precedente pareggia ancora le due squadre si procede ai calci di rigore nel modo seguente:
- nelle partite di ritorno della fase eliminatoria di CHAMPIONS LEAGUE e di EUROPA LEAGUE e nelle rispettive finali, **ogni allenatore dovrà schierare (ulteriormente alla formazione salvata) una lista di UNDICI rigoristi presenti solo tra la formazione titolare comunicandola direttamente al Presidente.** Ogni rigorista tirerà man mano il suo rigore in base all'ordine scelto dall'allenatore, se prenderà un voto maggiore o uguale a 6,0 (il voto non comprende i bonus e i malus) segnerà il rigore, se prenderà un voto minore di 6,0 sbaglierà. Se il rigorista non prenderà il voto verrà sostituito dalla panchina e nello specifico dallo stesso giocatore che lo ha sostituito durante l'incontro. Se durante l'incontro non vi sono state sostituzioni possibili perché magari la squadra ha giocato in 10, il turno di battuta del rigorista salta al successivo, in questo modo procedendo ad oltranza anche la lista dei rigoristi diventerà di 10 giocatori lasciando nullo (e quindi sbagliato) un ulteriore tiro dal dischetto. La squadra vincitrice sarà quella che avrà ottenuto la meglio sul tentativo di cinque rigori effettuati altrimenti si andrà ad oltranza per decretarla. Semmai esaurendo la lista degli 11 rigoristi le due squadre si troveranno ancora nella situazione di pareggio (quasi impossibile) si valuterà in primo luogo la somma dei voti degli 11 rigoristi ed in secondo luogo la squadra più alta in classifica di campionato. Se un allenatore dimentica di consegnare la lista dei rigoristi automaticamente la stessa sarà formata dall'ordine dei titolari in formazione partendo dal portiere.

Art. 07 LA CARIFA SUPER CUP

La "CARIFA SUPER CUP" o SUPERCOPPA CARIFA viene aggiudicata alla squadra che vince una secca partita all'ultima giornata (38^a) tra la vincitrice di CHAMPIONS LEAGUE e la vincitrice di EUROPA LEAGUE. Oltre a determinare la valenza di una formazione sempre costante, il premio vuole semplicemente premiare in modo formale chi è stato in assoluto il più forte nelle coppe, una sorta di SUPERCOPPA EUROPEA o se volete anche una COPPA INTERCONTINENTALE.

Art. 08 COPPA ITALIA CARIFA

La "COPPA ITALIA CARIFA" è un torneo ad eliminazione diretta composto da 16 squadre e dagli accoppiamenti seguenti tenuto conto delle posizioni in classifica generale campionato alla giornata n.8 conclusa.

Le partite sono di andata e ritorno e le squadre più alte nel tabellone sono sempre le prime a giocare fuori casa (per il resto delle normative si rispecchia integralmente la fase finale della CARIFA CHAMPIONS LEAGUE).

Si partirà quindi dagli OTTAVI DI FINALE per poi procedere ai QUARTI per poi procedere ai QUARTI BIS dove ci saranno quattro squadre già stabilite e che saranno rispettivamente la vincente dello stesso trofeo nella stagione precedente e le prime tre migliori classificate in campionato (a questo proposito la classifica delle 16 squadre alla giornata n.8 sarà esclusa di queste quattro).

Si procederà quindi con le SEMIFINALI concludendo con la FINALE che sarà l'unico incontro in partita unica senza andata e ritorno.

Le giornate di gioco sono già stabilite all'inizio del campionato e saranno pubblicate nei tempi sul sito www.carifa.it.

Art. 09 LA SUPERCOPPA ITALIANA

La "SUPERCOPPA ITALIANA" è un trofeo senza premi (valido comunque come titolo in bacheca albo) che si svolge in una finale secca tra la vincente dello SCUDETTO e la vincente della COPPA ITALIA CARIFA della stagione precedente.

Tale finale si gioca alla settima (7^a) giornata di campionato della stagione successiva.

Nel caso in cui la stessa squadra abbia vinto sia il campionato che la coppa italia, la finale si svolgerà comunque tra la vincente del campionato e la finalista perdente della coppa italia.

Solo a partire dalla stagione 2020-21 come premio vittoria ci saranno 5 milioni in più da utilizzare nel mercato invernale.

Regolamento

Formazioni	Valore
Formazione non schierata	La formazione se possibile viene copiata dalla formazione della giornata precedente, altrimenti viene lasciata vuota
Punti di penalità nel caso il presidente non presenti in tempo la formazione	0
Sostituisci giocatori ceduti in formazione	No
Moduli Validi	3-4-3, 3-5-2, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1
Bonus	Valore
Gol (Portiere)	+4.5
Gol (Difensore)	+4
Gol (Centrocampista)	+3.5
Gol (Attaccante)	+3
Rigore segnato (Portiere)	+4.5
Rigore segnato (Difensore)	+4
Rigore segnato (Centrocampista)	+3.5
Rigore segnato (Attaccante)	+3
Assist	+1
Gol Vittoria	-
Gol Pareggio	-
Rigore parato	+3
Rete inviolata	-
Fattore campo	-
Regola Capitano Gazzetta	No
Regola Capitano 1 (raddoppia Bonus e Malus)	No
Regola Capitano 2 (+1 se il Voto Pagella >= 7)	No
Malus	Valore
Ammonizione	-0.5
Espulsione	-1
Autogol	-2
Gol subito	-1
Rigore sbagliato	-3
Modificatori	Valore
Modificatore del portiere	No
Modificatore della difesa 1	No
Modificatore della difesa 2 (6 fasce)	No
Modificatore della difesa 2 (3 fasce)	No
Modificatore del centrocampo	No
Modificatore dell'attacco	No
Gestione Sostituzioni e Panchina	Valore
Limite massimo di sostituzioni	5
Sostituzioni tra ruoli diversi	Si
Priorità sostituzioni pari ruolo	No
Utilizza riserva d'ufficio	No
Ordine e composizione panchina	Portiere, Qualsiasi, Qualsiasi, Qualsiasi, Qualsiasi, Qualsiasi, Qualsiasi, Qualsiasi, Qualsiasi, Qualsiasi, Qualsiasi
Gestione Classifica	Valore
Ordine Classifica per	Punti, Score, Differenza Reti, Gol Segnati
Opzioni	Valore
Fasce con intorno di 4	No
Intorno di 4	No
Meno di 60 punti (con differenza di 6 punti)	No
Differenza superiore a 10 punti	No
Reti	Valore
1 Gol a partire da	66 Punti
2 Gol a partire da	71 Punti
3 Gol a partire da	76 Punti
4 Gol a partire da	81 Punti
5 Gol a partire da	86 Punti
6 Gol a partire da	91 Punti
7 Gol a partire da	96 Punti
8 Gol a partire da	101 Punti
9 Gol a partire da	106 Punti
10 Gol a partire da	111 Punti