

Regolamento Salento Cup

REGOLE GENERALI

- I. La Salento Cup è una libera associazione finalizzata al gioco del Fantacalcio che riunisce più leghe Fantacalcistiche site in varie parti del Salento.

- II. I requisiti per il quale una Lega può entrare nella federazione sono:
 - Essere una Lega con minimo 10 squadre.
 - Essere una Lega con rose composte da giocatori acquisiti in un asta o comunque esclusivi per ogni squadra, non saranno ammesse quindi leghe con squadre formate da giocatori che possono comparire in più rose.
 - Essere una Lega solida, possibilmente attiva da un congruo numero di anni, e che prenda il Fantacalcio molto seriamente.
 - Deve essere possibile monitorare in qualche modo la lega, tramite facebook, fantagazzetta o siti privati.

- III. Le prestazioni fantacalcistiche delle squadre determineranno un ranking che classificherà le Leghe e stabilirà quante squadre di ogni determinata Lega avranno diritto all'accesso alle competizioni della "Salento Cup" nella stagione successiva (al netto di restrizioni puramente logistiche per l'organizzazione delle competizioni). In linea generale comunque tutte le squadre di una Lega affiliata potranno partecipare alle competizioni della "Salento Cup", sarà ogni Lega a decidere ovviamente quali in base a risultati e meriti raggiunti nella stagione di Lega precedente.

- IV. Per avere dei premi di fine stagione in denaro da consegnare ai vincitori delle Coppe ed ai finalisti, le Leghe partecipanti verseranno una quota di 5 euro a partecipante, e cioè mediamente 50 euro a Lega, entro il **13 settembre 2019**, al Presidente della Salento Cup che avrà cura di custodire il denaro e accreditarlo ai vincitori.

- V. Le Coppe si terranno sulla piattaforma "Fantagazzetta.com". Ad inizio stagione i Presidenti di tutte le Leghe consegneranno al Presidente di Salento Cup le "Liste Uefa" delle squadre partecipanti alle suddette Coppe, che si impegnerà a caricarle nella piattaforma prima dell'inizio delle competizioni. Tali rose/squadre dovranno essere obbligatoriamente identiche a quelle iscritte alla stagione fantacalcistica della propria Lega di appartenenza.

- VI. Qualche giorno 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 giornata di serie A si terranno gli incontri di ogni competizione.

- VII.** La Federazione “Salento Cup” si avvale, oltre alla piattaforma web leghe.fantacalcio destinata al Gioco vero e proprio, di altri 2 strumenti web:
- la pagina facebook ufficiale <https://www.facebook.com/salentocoppa> per post/news /commenti gestita dal Presidente d Federazione.
 - il sito web/blog ufficiale <https://salentocup.jimdo.com> come punto di riferimento per la stagione fantacalcistica (dati, news etc.) corrente e per tutto lo storico delle stagioni precedenti (albi d’oro, palmares, etc.), gestito dal presidente della Salento League (Spongano).
- VIII.** Il presente regolamento ha validità effettiva per tutto l’intervallo di tempo che intercorre tra l’inizio di una stagione fantacalcistica e l’inizio della successiva, quando potrebbe esserne adottata una versione eventualmente modificata o aggiornata. La validità di ogni singola edizione del presente regolamento, in mancanza di modifiche apportate si intende comunque implicitamente rinnovata di stagione in stagione, ovvero fino alla pubblicazione di una nuova versione dello stesso.

1. COMPOSIZIONE LISTE UEFA

- 1.1.** Le liste dovranno essere consegnate nella prima metà settembre, poco prima dell’inizio delle competizioni della Salento Cup, e dovranno essere composte da 25 giocatori, 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti, tutti ovviamente tesserati dalla squadra nella propria Lega di appartenenza. La Salento Cup usa le liste ruoli di Fantagazzetta (Lista Classic) ma nulla vieta di usare la redazione che si preferisce per le rispettive Leghe di appartenenza.
- 1.2.** Nel caso alcune Leghe utilizzino liste non Lista Classic Fantagazzetta ma di altre redazioni dovranno convertire i giocatori collocati in ruoli diversi nei ruoli stabiliti dalla Lista Classic Fantagazzetta. Se una squadra, dopo la conversione, non riesce ad avere una composizione di 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti potrà scostarsi, il meno possibile, dalla precedente indicazione, sempre ovviamente restando nel totale massimo di 25 giocatori. Per avere più possibilità di restare nei canonici 8/8/6 le leghe che non usano la lista alternativa come redazione sono pregate di comporre rose nella propria lega con più di 25 giocatori, in modo da limitare composizioni diverse dal 8/8/6.
- 1.3.** La lista resterà invariata fino a Febbraio, quando si potrà consegnare una nuova lista dopo i mercati di riparazione di ogni Lega, sempre con i predetti parametri.
- 1.4.** Nel caso ci siano Leghe che effettuano un calciomercato di riparazione prima del suddetto periodo, le modifiche alla rosa calciatori non potranno essere effettuate nella “lista Salento Cup” fino alla consegna della nuova lista di Gennaio/Febraio; stessa cosa ovviamente per eventuali calciomercati di Lega dopo Gennaio/Febraio: le rose nella lista “Salento Cup” non potranno essere più modificate fino alla fine della stagione.

1.5. Dopo la consegna della seconda lista in febbraio non saranno più possibili modifiche. Nel caso delle Leghe effettuino mercati intermedi tra febbraio e fine campionato i giocatori ceduti possono continuare a giocare nelle coppe europee.

2. CHAMPIONS CUP

2.1. La Champions Cup viene disputata da 56 squadre nella fase a gironi (14 gironi da 4)

2.2. Nei gironi non potranno esserci due squadre della stessa Lega.

2.3. Fase preliminare, a settembre: ogni Lega (secondo i suoi criteri) parteciperà con 1/2 squadre in base al ranking leghe (in totale 15 squadre) e consisterà nello svolgimento di 2 giornate di competizione “1 vs tutti” a somma punti: le prime 3 squadre classificate accederanno ai gironi previsti per la competizione; in caso di arrivo a pari punti, accederà ai gironi la squadra che avrà effettuato il punteggio più alto in una delle due giornate e poi successivamente la squadra con il miglior ranking di lega. Le ultime 12 squadre classificate invece accederanno ai gironi previsti per la competizione “Leagues Cup”.

2.4. Le partite dei gironi si disputeranno in sfide di andata e ritorno e si giocheranno presumibilmente tra fine settembre e dicembre. Le prime due di ogni girone, più le quattro migliori terze accederanno alla fase ad eliminazione diretta, composta da sedicesimi, ottavi, quarti, semifinali e finale che si disputerà tra febbraio e maggio. Tutte partite saranno di andata e ritorno esclusa la finale. Tutti gli accoppiamenti delle fasi a eliminazione diretta saranno composti mediante sorteggio integrale operato dal Presidente. Nel sorteggio dei sedicesimi di finale le 14 squadre prime classificate dei gironi + le 2 migliori seconde saranno le teste di serie e disputeranno il match di ritorno in casa. Dai quarti di finale saranno possibili scontri tra squadre della stessa Lega. I sorteggi si faranno fino alle semifinali.

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

2.6. La vincitrice della Champions CUP disputerà la Supercoppa CUP. all’inizio della stagione successiva e potrà partecipare al Mondiale per Club dove si sfideranno le vincitrici di altre federazioni simili alla Salento Cup (vedere contatti in fondo al documento).

2.7. Se il proprietario della squadra vincitrice della Champions Cup non dovesse iscriversi alla “Salento Cup” nella stagione successiva, i diritti “premio” di partecipazione/qualificazione (derivanti da questa vittoria) ad altre competizioni passeranno al proprietario della squadra finalista; se anche quest’ultimo non dovesse iscriversi i diritti passeranno sempre a ritroso al

miglior semifinalista/quartofinalista etc (miglior punteggio “magic” totale conseguito nella doppia sfida di semifinale/quarto di finale, etc).

2.8. La vincente della Champions CUP riceverà un trofeo e un premio in denaro da 200€ La finalista perdente riceverà anch'essa un premio in denaro da 100€

3. LEAGUES CUP

3.1. La Leagues Cup viene disputata da 66 squadre nella fase a gironi (11 gironi da 6)

3.2. 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 fine settembre e dicembre. Le prime due di ogni girone + le 10 migliori terze accederanno alla fase ad eliminazione diretta, composta da sedicesimi, ottavi, quarti, semifinali e finale che si disputerà tra febbraio e maggio. Tutte partite saranno di andata e ritorno esclusa la finale. Tutti gli accoppiamenti delle fasi a eliminazione diretta saranno composti mediante sorteggio integrale operato dal Presidente. Dai quarti di finale saranno possibili scontri tra squadre della stessa Lega. Nel sorteggio dei sedicesimi di finale le 11 squadre prime classificate dei gironi + le 5 migliori seconde saranno le teste di serie e disputeranno il match di ritorno in casa. I sorteggi si faranno fino alle semifinali.

3.4. Vincendo la Leagues CUP si avrà diritto ad accedere ai gironi della Champion CUP nella stagione successiva.

3.5. La vincente della Leagues CUP riceverà un trofeo e un premio in denaro da 150€ La finalista perdente riceverà anch'essa un premio in denaro da 70€

3.6. La vincitrice della Leagues CUP avrà diritto a giocarsi la Supercoppa CUP nella stagione successiva e potrà partecipare alla Confederations Cup dove si sfideranno le vincitrici di altre federazioni simili alla Salento Cup (vedere contatti in fondo al documento).

3.7. Se il proprietario della squadra vincitrice della Leagues Cup non dovesse iscriversi alla “Salento Cup” nella stagione successiva, i diritti “premio” di partecipazione/qualificazione (derivanti da questa vittoria) ad altre competizioni passeranno al proprietario della squadra finalista; se anche quest'ultimo non dovesse iscriversi i diritti passeranno sempre a ritroso al miglior semifinalista/quartofinalista, etc (miglior punteggio “magic” totale conseguito nella doppia sfida di semifinale/quarto di finale etc)

4. SUPERCOPPA CUP E FANTAMONDIALE PER CLUB

- 4.1. Le vincenti della Champions CUP e della Leagues CUP si sfideranno ad inizio della stagione successiva per la Supercoppa CUP. Sarà effettuata una finale secca presumibilmente nel mese di dicembre.
- 4.2. Il proprietario della squadra vincitrice della SuperCup riceverà un vero (piccolo) trofeo “simbolico”.
- 4.3. La vincente della Champions CUP potrà disputare il Fantamondiale per Club, una competizione tra le vincenti delle “Coppe Campioni” di altre Federazioni simili alla Salento Cup.
- 4.4. La vincente della Leagues CUP potrà disputare la Confederations Cup, una competizione tra le vincenti delle “Europa Leagues” di altre Federazioni simili alla Salento Cup.

5. ORDINAMENTO DELLA SALENTO CUP

- 5.1. La Salento Cup è gestita dalla leghe fondatrice FANTATIGGIANO.
- 5.2. Il Consiglio di Amministrazione della “Salento Cup” è formato anche da tutti i presidenti di tutte le rispettive leghe affiliate. Le decisioni riguardanti la Federazione vengono prese attraverso votazioni effettuate in una chat Whatsapp/form web in cui partecipa tutto il consiglio di amministrazione.
- 5.3. Per le decisioni strutturali, come ad esempio la quota annuale e cose simili ci sarà bisogno della maggioranza dei 2/3.
- 5.4. Per le decisioni di gestione del gioco, come ad esempio redazioni di riferimento, regole di calcolo e simili occorrerà tendenzialmente la maggioranza assoluta. In caso di esiti di votazioni “pari” la decisione verrà presa tenendo presente il voto del Presidente di federazione.
- 5.5. Eventuali proposte verranno fatte, previo benestare del Presidente della Salento Cup, (il quale valuta se una proposta può andare in votazione o no) nella predetta chat whatsapp/form web. Tutte le proposte dovranno essere effettuate al termine delle competizioni e prima dell’inizio della stagione successiva.

6. RECLAMI, LACUNE E DIFFICOLTA' INTERPRETATIVE DEL REGOLAMENTO

6.1. In caso di lacune o difficoltà interpretative del presente Regolamento i presidenti di Lega dovranno, attraverso la Chat whatsapp, risolvere le questioni sorte ed emettere una sorta di “sentenza” che sarà di base per regolamentare a modo le situazioni simili che potrebbero crearsi. Sarà quindi opportunamente aggiornato il presente regolamento.

6.2. Qualunque presidente di una Lega, in qualsiasi momento della stagione, può presentare Reclamo Ufficiale in via scritta sulla Chat di whatsapp riguardo una qualsiasi irregolarità presunta (sul calcolo dei risultati delle partite di una o più giornate, irregolarità nella gestione del Gioco, ecc. ecc.). La corretta procedura di formulazione di qualsiasi reclamo da parte del fantallenatore è così fissata:

- reclami e la relativa documentazione devono pervenire non oltre i 30 giorni successivi alla data in cui è avvenuta la presunta irregolarità;
- non verranno esaminati reclami pervenuti oltre il tempo massimo consentito, oltre il quale l’irregolarità, anche se effettivamente avvenuta, verrà considerata come prescritta;
- non potranno mai essere accolti ricorsi basati su errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee od altri ufficiali di gara, anche se da questi effettivamente compiuti, se non in presenza di riconoscimento degli stessi da parte della Lega Calcio di serie A, con conseguente eventuale ripetizione dell’incontro oggetto di errore;
- potranno invece essere accettati ricorsi aventi ad oggetto errori commessi dallo strumento di gioco, ovvero da leghe.fantagazzetta, ma alla sola condizione che lo stesso corregga o rettifichi successivamente la propria pubblicazione.

7. DISCIPLINARE

7.1. Tutte le sanzioni previste nel presente Statuto vengono comminate dal Presidente della Salento Cup. In caso di richiesta di almeno un terzo dei membri dell’Assemblea, le decisioni del Presidente in sede disciplinare possono essere ridiscusse dall’Assemblea che funge così da commissione d’appello.

7.2. Qualora una Lega, tramite il suo Presidente od un suo membro, tenti di frodare le altre Leghe mediante rose non identiche a quelle utilizzate nella propria lega o facendo scambi atti volutamente a migliorare una squadra a discapito di un’altra, o comunque utilizzi qualsiasi tipo di sotterfugio per trarne benefici, è radiata dalla Salento Cup all’istante, e tutte le squadre della Lega avranno partita persa a tavolino (regola retroattiva solo se la frode si scopre durante la fase a gironi).

8. LA PARTITA

8.1. Ogni presidente dovrà inserire la formazione l'orario d'inizio della prima partita della giornata. In caso di mancato invio della formazione verrà caricata la formazione utilizzata nella partita precedente, ovviamente nella 1a partita di stagione e nella 1a partita dopo la consegna liste "rose" post calciomercato di riparazione, non si potrà tener conto della formazione della partita precedente, e il punteggio sarà pari a 0 "magic" punti.

8.2. 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.

8.3. La redazione di riferimento per i voti sarà Fantagazzetta (ex redazione Napoli)

8.4. I bonus e i malus previsti sono i seguenti:

- +3 Gol segnato
- +1 Assist realizzato
- +3 Rigore Parato
- 0,5 Ammonizione
- 1 Espulsione
- 2 Autogol giocatore di movimento
- 1 Autogol del portiere
- 3 Rigore Sbagliato
- 1 Gol Subito
- +2 Fattore campo per squadra che gioca in casa

8.5. Si utilizzerà il Modificatore Difesa. Questo modificatore può essere utilizzato solo se si utilizza un modulo con 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 +3 di bonus. Se la media è maggiore o uguale a 7 si avranno 6 punti di bonus.

8.6. Calciatori in panchina: Si potranno scegliere 7 panchinari. Se un calciatore degli undici titolari non prenderà voto entrerà al suo posto un sostituto dalla panchina dello stesso ruolo. Se in panchina nessun giocatore di quel ruolo ha preso voto entrerà il primo schierato di un ruolo diverso (tranne che per i portieri, naturalmente). La sostituzione sarà possibile solo se il nuovo modulo è tra quelli stabiliti come fattibili (punto 8.2.). Il numero di sostituzioni massime possibili in una partita è 3. Nelle finali secche la panchina sarà formata da 12 panchinari.

8.7. Le fasce per la realizzazione dei gol sono le seguenti:

- <66..... 0 gol
- 66 – 71,5.....1 gol

72 – 77,5.....2 gol

78 – 83,5.....3 gol

84 – 89,5.....4 gol

90 – 95,5.....5 gol

E conseguentemente ogni sei punti un gol in più.

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

- a) Somma gol nelle due partite;
- b) Gol realizzati in trasferta;
- c) Tempi Supplementari;
- d) Calci di Rigore
- e) Somma Magic Punti
- f) Sorteggio con monetina

8.9. 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 di:

- a) Classifica avulsa
- b) Gol Fatti
- c) Differenza Reti generale
- d) Gol Subiti
- e) Somma “magic” punti totali.

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

- a) Classifica avulsa, considerando solo gli scontri diretti tra le 3.
- b) Numero di gol realizzati negli scontri diretti
- c) Numero di gol realizzati nella fase a gironi
- d) Numero di fantapunti totali realizzati in tutto il girone

8.11. Criterio per determinare le migliori terze nei gironi:

- a) Punti realizzati
- b) Gol Fatti
- c) Differenza Reti generale
- d) Gol Subiti
- e) Magic Punti

8.12. Per il campionato valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati dalla redazione Fantagazzetta. In particolare: per i voti valgono le pagelle della redazione Fantagazzetta; per i

gol, autogol, ammonizioni ed espulsioni valgono i tabellini della redazione Fantagazzetta; per gli assist, rigori sbagliati e rigori parati valgono i dati della redazione Fantagazzetta

- 8.13.** Visti i numerosi anticipi e posticipi si specifica che saranno considerate ai fini del fantacalcio le partite anticipate al venerdì e al sabato e quelle posticipate al lunedì e al martedì. In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati dalla redazione Fantagazzetta. Qualora non venissero pubblicati dei dati sulla redazione Fantagazzetta, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati inclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.
- 8.14.** Come nel calcio vero anche nella Salento Cup è possibile disputare dei tempi supplementari e dei calci di rigore seguendo i criteri di Leghe Fantagazzetta.

SUPPLEMENTARI

Criteria: per ogni squadra il numero di reti realizzate nel supplementare è dato da una tabella di conversione che valuta la fantamedia (aritmetica) di tutti i panchinari non subentrati in campo.

Regole: nel calcolo della fantamedia non vengono conteggiati i portieri presenti in panchina e devono esserci almeno due voti validi tra i panchinari non subentrati in campo (con uno o nessuno il punteggio della squadra sarà zero).

Tabella di conversione

fantamedia	Gol
da 0 a 6,49	0
da 6,5 a 6,99	1
da 7 a 7,49	2
ogni 0,5 punti in più si assegna un gol	

N.B. In caso di sfide andata/ritorno rimane valido, come nella realtà, il criterio dei goal fuori casa. Esempio: sfida finita 1-1 all'andata e 1-1 al ritorno. Si va ai supplementari e il punteggio diventa 2-2. A quel punto si qualifica la squadra che ha giocato il ritorno in trasferta viste le 2 reti all'attivo nella seconda sfida. Questo criterio non è ovviamente valido in caso di finale secca.

RIGORI

Criteria: se, dopo i supplementari, si è ancora in parità, si va ai calci di rigore. Il calciatore realizza un calcio di rigore quando il suo voto netto (quindi privo di bonus e malus di qualsiasi tipo) è maggiore/uguale a 6. Lo sbaglia se è inferiore a 6. Ogni squadra tirerà 5 calci di rigore, in caso di ulteriore parità si andrà avanti ad oltranza con delle serie da un rigore a testa che, come nella realtà, si interrompono quando una delle squadre andrà avanti nel punteggio

Ordinamento dei rigoristi: va stabilito dal fantallenatore solo indirettamente, poiché sarà indissolubilmente legato allo schieramento della formazione, e sarà:

- 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)



L'ordine dei tiratori all'interno di una linea di gioco va da destra a sinistra dello schieramento o, se preferite, da sinistra a destra del vostro schermo. Nelle App di conseguenza va dal basso del display verso l'alto.

N.B. In caso solo una delle due squadre (sia nella serie dei 5 rigori, sia in quelli ad oltranza) possa schierare un tiratore, mentre l'altra non dispone di un calciatore con voto valido, il rigore di quest'ultima verrà considerato come sbagliato.

Ulteriore parità dopo i calci di rigore: nel caso in cui si fosse ancora una volta in parità, il sistema genererà una nuova tornata di rigori. Questa volta però la soglia di realizzazione della rete si concretizzerà con voto netto maggiore/uguale a 6,5 mentre al di sotto di questo voto

netto il rigore verrà considerato sbagliato. Si ripartirà con l'intera serie dei 5 rigori ed eventualmente i successivi ad oltranza.

9. IL RANKING DI LEGA

9.1. Il ranking è lo strumento che servirà a calcolare i posti a disposizione per ogni lega nelle competizioni della Salento Cup nelle varie stagioni. Il ranking è calcolato sulla base dei risultati sportivi di ogni lega dell'ultima stagione.

9.2. Ogni squadra porterà in dote alla sua lega dei punteggi secondo la seguente tabella

PUNTEGGI RANKING LEGHE	CHAMPIONS CUP	LEAGUES CUP	SUPERCOPPA	MONDIALE
ACCESSO AI GIRONI	5	3	–	–
VITTORIA AI GIRONI	3	3		
PAREGGIO AI GIRONI	1	1		
SECONDO POSTO GIRONE	4	3		
VITTORIA GIRONE	6	5		
ARRIVO AI SEDICESIMI	3	2		
ARRIVO AGLI OTTAVI	8	6		
ARRIVO AI QUARTI	12	8		
ARRIVO IN SEMIFINALE	15	10		
FINALE PERSA	15	10		
FINALE VINTA	30	20	5	20

9.3. La somma dei punti totalizzati da tutte le squadre di una lega verrà moltiplicata per 1,05 nel caso sia una lega da 11 squadre, per 1,1 nel caso sia una lega da 12 squadre, per 1,15 nel caso sia una lega da 13 squadre e per 1,2 nel caso sia una lega da 14 squadre.

9.4. Il numero risultante dal punto 9.3 verrà diviso per il numero di squadre della lega che hanno avuto accesso alla fase a gironi di una competizione della Salento Cup e poi moltiplicato per 100, ottenendo il ranking finale.

9.5. Ogni lega nuova iscritta alla Salento Cup verrà inserita all'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 iscritte nella stessa stagione, la posizione di entrata verrà assegnata favorendo la lega che per prima ha richiesto l'affiliazione.

10. CONTATTI FEDERAZIONE:

PIATTAFORMA GIOCO LEGHE FANTAGAZZETTA: <http://leghe.fantagazzetta.com/salentocup>

SITO WEB/BLOG UFFICIALE: <https://salentocup.jimdo.com/>

PAGINA FACEBOOK: <https://www.facebook.com/salentocoppa/>

WATTSAPP: <https://chat.whatsapp.com/14H6iWPpvRj35EjPR3sadE>

11. CONTATTI SUPER FEDERAZIONE “ORGANIZZAZIONE FANTACALCIO MONDIALE”:

WEB: <http://fantamondialeperclub.blogspot.com>

PAGINA FACEBOOK: <https://www.facebook.com/Fanta-Mondiale-per-Club-1019148951510492/>