

REGOLAMENTO ALL STARS FANTALEAGUE 2018-2019

REGOLAMENTO ALL STARS FANTALEAGUE 2018-2019	1
NOVITA'	2
COMITATO ESECUTIVO	2
QUOTIDIANO DI RIFERIMENTO.....	2
SITO WEB	2
QUOTE D'ISCRIZIONE E PREMI ASF	3
ASTA INIZIALE	4
MERCATO LIBERO	5
LISTA INFORTUNATI	7
DIRITTI TV.....	7
PENALITA'	8
FORMAZIONI E CASISTICHE	9
PUNTEGGI	10
MODIFICATORI.....	11
SUPPLEMENTARI E RIGORI.....	13
ASF LEAGUE	15
ASF CUP	16
ASF SUPERCUP	17
ASF TROPHY	18
TWINNED'S LEAGUE	19



NOVITA'

- **12 partecipanti;**
- **A premi anche il 4° in League;**
- **Rosa da 25 giocatori;**
- **Composizione delle rosa “libera”, senza vincoli di ruolo;**
- **Per il Mercato Libero ci saranno a disposizione 80 crediti rispetto ai 125 dello scorso anno;**
- **Introduzione della riserva d’ufficio;**
- **La base d’asta del primo portiere sarà di 11 crediti;**
- **All’asta sarà acquistato solo 1 portiere titolare;**
- **Abolizione della competizione ASF X-66;**
- **Un giocatore ceduto non sarà più riacquistabile da chi l’ha tagliato.**

COMITATO ESECUTIVO

Il comitato esecutivo dell'ASF è composto da:

- **Roberto Guadrini**, Presidente di Lega;
- **Paolo Mattiolo**, Vice-Presidente di Lega.

QUOTIDIANO DI RIFERIMENTO

Il quotidiano di riferimento per i **voti** e per i **ruoli** dei giocatori dell'ASF è **La Gazzetta dello Sport**.

SITO WEB

Il sito web ufficiale della lega è: www.allstarsfantaleague.it

QUOTE D'ISCRIZIONE E PREMI ASF

Quote d'iscrizione:

Il totale che ogni presidente dovrà versare è di **60 monete** (di cui 50 entreranno a far parte del montepremi finale, mentre 10 saranno riservati all'acquisto delle coppe per i vincitori di League, Cup e Trophy). Le quote devono essere saldate entro e non oltre il **31 Dicembre 2018**; chi non saldasse la propria quota entro tale data pagherà una penale di **3 monete** per ogni mese trascorso. Tale penale verrà riciclata e messa nel montepremi finale.

Premi:

ASF LEAGUE

1° Classificato: **160 monete**

2° Classificato: **100 monete**

3° Classificato: **80 monete**

4° Classificato: **65 monete**

ASF CUP

Vincitore: **115 monete**

ASF TROPHY

Vincitore: **80 monete**

ASTA INIZIALE

Rose:

Si dovranno formare delle rose composte da **25 Giocatori** per squadra, così ripartiti:

- **3 Portieri**
- **8 Difensori**
- **8 Centrocampisti**
- **6 Attaccanti**

Capitale Sociale:

Per fare queste operazioni, ogni presidente potrà disporre durante la serata dell'Asta di un capitale sociale di **500 crediti** (più quelli maturati dai Diritti TV della passata stagione). A questi verranno aggiunti, dopo la conclusione dell'Asta, ulteriori **80 crediti** (riduzione dovuta al minor numero di giocatori a disposizione sul mercato libero a seguito del passaggio a 12 squadre) che serviranno per il Mercato Libero durante la stagione. I crediti non utilizzati durante l'asta iniziale andranno a sommarsi agli 80 extra per formare il capitale per il mercato libero (es. durante l'asta un presidente spende 480 crediti, risparmiandone 20; per gli acquisti al mercato libero potrà disporre di 100 crediti).

Svolgimento dell'asta:

L'asta verrà effettuata **per Ruoli**. Ossia prima verranno effettuate le chiamate dei soli Portieri, una volta che tutti avranno i 3 portieri in rosa, si procederà coi Difensori, poi coi Centrocampisti ed infine con gli Attaccanti.

- La prima chiamata verrà effettuata dal presidente giunto all'ultimo posto nella passata stagione, dopodiché si procederà in senso orario.
- L'offerta d'asta è libera, ma non dovrà mai essere inferiore a 1 credito, che è l'offerta minima consentita.
- Il primo presidente a fare l'offerta nominerà un calciatore e farà la sua offerta d'asta. Le offerte successive dovranno incrementare quantomeno l'offerta minima consentita. L'asta per ciascun calciatore proseguirà finché non resterà un solo offerente, il quale acquisterà quel calciatore per la cifra offerta.
- Tale procedura viene ripetuta finché tutti i presidenti non hanno una rosa di 25 calciatori.
- Nessun presidente può partecipare all'asta per un calciatore che non può permettersi di acquistare. Ad esempio, essendo l'offerta minima equivalente a 1 credito, un presidente che disponesse di soli 3 crediti e avesse ancora due calciatori da acquistare, non può offrire più di 2 crediti per un calciatore.
- Con il passaggio a 12 presidenti, non tutti possono avere 2 portieri titolari e qualcuno potrebbe anche rischiare di trovarsi senza un portiere titolare. Per questo motivo all'asta si potrà acquistare solamente un portiere, e verranno automaticamente assegnati il secondo ed il terzo della stessa squadra di quello acquistato alla cifra di 1 credito caduno. Così facendo resteranno liberi sul mercato 8 portieri che potranno essere acquistati nelle sessioni settimanali di mercato libero. La base d'asta del portiere sarà di 11 crediti, per evitare che l'ultimo presidente acquisti il portiere ad 1 solo credito. La cifra di 11 è stata stabilita mediante la valutazione dei valori di acquisto della passata asta.

MERCATO LIBERO

Date:

Il mercato libero sarà attivo durante questo periodo:

- da Lunedì 10 Settembre 2018 a Giovedì 9 Maggio 2019

Durante l'apertura del Mercato di riparazione della Serie A (dal 1 al 17 Gennaio 2019) le operazioni sui giocatori nuovi, non ancora tesserati nelle squadre di A alla data del 31 Dicembre 2018, saranno così regolamentate:

- il Lunedì/Martedì, a seguito del rilascio del nuovo file da parte della redazione di Fantacalcio Manager, verranno scritti sul gruppo di Whatsapp i nuovi arrivi e le partenze;
- a mercato settimanale concluso, verranno inseriti/tolti tali nomi dal database e aggiornato il sito web;
- a partire dalle 00:01 del Lunedì successivo sarà possibile fare le chiamate sui nuovi arrivi inseriti il giovedì precedente.

Modalità:

Le operazioni di acquisto/vendita al Mercato Libero verranno effettuate direttamente sul sito, nella sezione apposita **"Mercato Libero"**.

Saranno operazioni della tipologia **"Offerta in busta chiusa"**, ossia un presidente che voglia acquistare un giocatore dovrà inserire il numero di crediti che intende offrire per quel giocatore. Chi si aggiudicherà il giocatore, una volta aperte le buste, dovrà comunicare tempestivamente sul gruppo whatsapp il nome del giocatore tagliato.

Le **chiamate** possono essere effettuate dalle **00:01 del Lunedì alle 21:59 del Mercoledì** di ogni settimana. Alle ore 22:00 del Mercoledì verranno aperte le buste ed assegnati i giocatori ai presidenti che avranno offerto di più. A parità di offerta effettuata, il giocatore verrà assegnato alla squadra messa peggio in classifica di ASF League in quel momento. L'attivazione del giocatore avverrà quindi nella giornata di Venerdì. Se si vuole fare un cambio di giocatori dello stesso ruolo (es. compro un CEN e vendo un CEN), contestualmente alla chiamata si potrà anche indicare il giocatore che si intende tagliare. Invece in caso di cambio giocatori di ruoli diversi (es. compro un CEN e vendo un ATT), il nome del giocatore da tagliare dovrà essere indicato sul gruppo Whatsapp entro e non oltre le ore **22:00 del Giovedì** (In caso di mancata comunicazione del giocatore da tagliare, il cambio sarà annullato e verrà applicata una penalità pari a 5 crediti).

Non c'è limite al numero di calciatori acquistabili al Mercato Libero, se non la mancanza di crediti.

Un giocatore venduto da un presidente non potrà più essere riacquistato dal medesimo presidente.

Rose Libere:

La grande novità di questa stagione è quella di poter avere rose libere per ruolo durante la stagione. A parte la serata dell'asta dove tutti dovranno avere una rosa composta da 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti, durante la stagione ogni presidente sarà libero di avere una rosa composta da un numero di giocatori per ruolo come meglio crede, con i soli requisiti minimi seguenti:

- 3 portieri
- 4 difensori
- 4 centrocampisti
- 2 attaccanti

Quindi si potrà scegliere, ad esempio, di vendere un attaccante e comprare un centrocampista, e così via. Tutto questo per rendere il gioco sempre più raffinato dal punto di vista manageriale e permettere ad ogni presidente di seguire il modulo che meglio si adatta alle proprie caratteristiche ed alla propria visione del calcio.

Recupero Crediti:

Quando si taglia volontariamente un giocatore ancora militante in una squadra di Serie A per acquistarne un altro al mercato libero, per il giocatore tagliato non si ricevono crediti.

Qualora invece, un giocatore venga ceduto dalla sua società di appartenenza (di Serie A) ad un'altra società che milita nella massima serie di un campionato estero (l'equivalente della Serie A) o il giocatore si ritiri a stagione in corso, la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari al suo prezzo di acquisto durante l'asta iniziale o al mercato libero (es. prezzo acquisto 17 crediti -> crediti indennizzati 17).

Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto dalla sua società di appartenenza (di Serie A) a un'altra società, italiana o straniera, che milita in una serie inferiore (l'equivalente della Serie B, C, ecc.), la fantasquadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà come indennizzo un numero di crediti pari alla metà del suo prezzo di acquisto durante l'asta iniziale o al mercato libero, arrotondata per eccesso (es. prezzo acquisto 17 crediti -> crediti indennizzati 9).

Scambi tra Presidenti:

Anche in questo caso non c'è limite al numero di calciatori scambiabili tra presidenti.

E' possibile effettuare scambi tra presidenti nel rispetto del numero di giocatori (ossia alla fine dello scambio le rose delle squadre devono sempre avere entrambe 25 giocatori).

E' possibile inserire crediti a conguaglio nelle trattative (es. presidente A vende Higuain al presidente B in cambio di Dzeko + 30 crediti).

E' obbligatorio, affinché lo scambio sia ritenuto valido, che entrambi i presidenti scrivano lo scambio nel gruppo ufficiale dell'ASF su Whatsapp, entro le ore 22:00 del Giovedì.

La data ultima per effettuare scambi tra presidenti è l'11 Aprile 2019.

LISTA INFORTUNATI

Una squadra può sostituire, senza perderne la 'proprietà', qualunque calciatore della rosa che sia infortunato con un calciatore libero da contratto. Questa regola serve ad evitare che un fantapresidente sia costretto a tagliare un calciatore determinante solo perché, in seguito a un lungo infortunio, non potrà averlo a disposizione per qualche mese. Grazie a questa regola, un allenatore può mantenere la 'proprietà' del calciatore, pur pagando una tassa 'una tantum'.

L'operazione di inserimento di un calciatore infortunato nella Lista Infortunati con conseguente acquisto in prestito di un sostituto temporaneo costa **15 crediti** che verranno detratti a titolo definitivo dal capitale sociale restante della fantasquadra in questione.

La chiamata di un giocatore per la lista infortunati equivale a un'offerta di 0 crediti. Se contestualmente un altro presidente effettua una chiamata per l'acquisto del giocatore (quindi con offerta di 1 o più crediti), il calciatore sarà assegnato a quest'ultimo (prevale l'acquisto rispetto alla richiesta di prestito per lista infortunati).

Il calciatore preso in prestito per sostituire un giocatore infortunato può essere rimpiazzato con un nuovo elemento. Non esistono vincoli. L'operazione, però, costa altri 15 crediti.

Quando un 'calciatore infortunato' viene inserito nella formazione titolare o nella lista delle riserve in panchina della squadra di Serie A in cui milita, deve essere obbligatoriamente reintegrato nella rosa della fantasquadra entro la giornata di campionato successiva, ovvero alla prima scadenza di Mercato Libero.

DIRITTI TV

A seconda del piazzamento finale in ASF League, ogni squadra percepirà una dotazione extra di crediti (Diritti TV) da utilizzare nell'anno successivo in fase d'asta iniziale.

1. 50 crediti
2. 45 crediti
3. 40 crediti
4. 35 crediti
5. 30 crediti
6. 25 crediti
7. 20 crediti
8. 15 crediti
9. 10 crediti
10. 5 crediti
11. 0 crediti
12. 0 crediti

Questi crediti si sommeranno ai 500 base (es. il 1° classificato in ASF League della stagione 2018-2019, per l'asta iniziale della stagione 2019-2020 potrà avere a disposizione 550 crediti).

PENALITA'

Per evitare il “malcostume” delle formazioni non inviate, ogni qualvolta un presidente non invierà la propria formazione riceverà una decurtazione del capitale sociale pari a **2 crediti**. Nel caso in cui avesse terminato i fondi a propria disposizione, la decurtazione di crediti avverrà sulla dotazione iniziale di crediti dell'asta iniziale della stagione successiva.

FORMAZIONI E CASISTICHE

- Nella formazione devono essere messi gli 11 titolari e in panchina si devono mettere al massimo 12 giocatori, senza vincolo di ruolo;
- Le Formazioni ammesse sono: **4-4-2; 4-3-3; 3-4-3; 3-5-2; 4-5-1; 5-3-2; 5-4-1; 3-6-1; 6-3-1;**
- Le sostituzioni ammesse sono **3** come nella realtà; dalla Quarta in poi si giocherà in inferiorità numerica. Inoltre un panchinaro può subentrare solo a un titolare del suo stesso Ruolo (es. Difensore con Difensore e NON Difensore con Centrocampista);
- Nel caso in cui una squadra sia priva di uno o più titolari, e le riserve, per quel ruolo, siano anch'esse assenti, alla squadra subentrerà la **Riserva d'ufficio** che avrà come voto **4**. La riserva d'ufficio conta come 1 cambio, pertanto se sono già state fatte 3 sostituzioni la riserva d'ufficio non potrà entrare e la squadra giocherà in inferiorità numerica;
- Nel caso non venga comunicata la formazione o venga comunicata oltre l'orario limite si prenderà come valida quella della giornata precedente. Nel caso nella formazione della giornata precedente ci fossero dei giocatori NON più in rosa (tagliati al mercato libero o scambiati con altri presidenti), il loro posto resterà vacante e non sarà preso da nessun altro giocatore acquistato; nel caso non fossero più presenti dei giocatori nella formazione titolare il loro posto verrà preso dai primi panchinari.
- Tutti i giocatori che prendono **SENZA VOTO** vengono sostituiti da un giocatore della panchina, eccezion fatta per il portiere che prende come voto 6 (tranne nel caso di giocatore espulso senza voto, nel qual caso prende voto 5 a cui si sottrae il malus -1 per l'espulsione);
- Se non giocano più di 3 titolari, i 3 panchinari che entrano, seguono questo ordine nell'ingresso in campo: PORTIERE - DIFENSORE - CENTROCAMPISTA - ATTACCANTE;
- La formazione deve essere inserita sul sito (www.allstarsfantaleague.it) entro **10 minuti** dall'inizio della prima partita di giornata (**solitamente le 14.50 del sabato**). In casi del tutto eccezionali di impossibilità di avere la connessione ad internet è possibile l'invio della formazione al Presidente via **sms** o via **facebook** tramite messaggio;
- Per le partite di Serie A **rinviate** (oltre l'inizio della prima partita del turno successivo), tutti i giocatori delle squadre coinvolte (ad eccezione degli squalificati) prenderanno come voto un **6** d'ufficio;
- Per le partite di Serie A **sospese** (e non riprese entro l'inizio della prima partita del turno successivo), se la Gazzetta dello Sport dà i voti, essi vengono considerati validi (assieme ai bonus e/o malus generati fino al momento della sospensione) ai fini del conteggio; se invece la Gazzetta dello Sport non dà i voti, tutti i giocatori **scesi in campo** (fa fede il tabellino del giornale) prendono come voto un **6** d'ufficio;
- Nelle giornate in cui si giocano in contemporanea più competizioni, ogni Presidente dovrà inserire la formazione in ognuna delle competizioni in cui è coinvolto.

PUNTEGGI

Bonus/Malus:

- Gol Fatto: **+3**
- Rigore Parato: **+2**
- Assist: **+1**
- Ammonizione: **-0,5**
- Espulsione: **-1**
- Gol Subito: **-1**
- Autogol: **-2**
- Rigore Sbagliato: **-2**
- Fattore Campo: **+3**

N.B. Per gli Assist si fa riferimento a quelli assegnati dalla Gazzetta dello Sport e presenti nell'apposita sezione sul sito: <https://www.gazzetta.it/calcio/fantanews/assist/serie-a-2018-19>

I criteri di assegnazione degli Assist da parte della Gazzetta dello Sport sono descritti alla seguente pagina: <http://www.gazzetta.it/calcio/fantanews/01-08-2016/assist-magic-regolamento-2016-17-160556674106.shtml>

Tabella di Conversione:

- 00,0-65,5: **0 gol**
- 66,0-71,0: **1 gol**
- 71,5-76,5: **2 gol**
- 77,0-82,0: **3 gol**
- 82,5-87,5: **4 gol**
- 88,0-93,0: **5 gol**
- 93,5-98,5: **6 gol**
- 99,0-104,0: **7 gol**
- 104,5-109,5: **8 gol**
- 110,0-115,0: **9 gol**
- e così via...

MODIFICATORI

Portiere:

A seconda del **voto** in pagella (voto Gazzetta) preso dal proprio portiere, all'**AVVERSARIO** vengono applicati i seguenti punti di bonus/malus:

- 4 o minore: **+2 punti**
- 4,5: **+1,5 punti**
- 5: **+1 punto**
- 5,5: **+0,5 punti**
- 6: **0 punti**
- 6,5: **-0,5 punti**
- 7: **-1 punto**
- 7,5: **-1,5 punti**
- 8 o maggiore: **- 2 punti**

Questo per rendere ancor più reale il nostro campionato, poiché una prestazione superlativa del proprio portiere danneggia l'avversario, mentre se il portiere ha una giornata storta, l'avversario ne può approfittare. *N.B. Il modificatore **NON** si applica nel caso il cui il portiere abbia parato un calcio di rigore.*

Nel caso in cui si giocasse senza portiere (non schierato o nessuno tra campo e panchina avesse giocato), all'**AVVERSARIO** verrebbe assegnato un bonus di **+3** (pari ad un gol realizzato, poiché giocare senza portiere è un grave handicap).

Difesa:

1) A seconda della **media** dei voti in pagella (voto Gazzetta) presi dai propri difensori, all'**AVVERSARIO** vengono applicati i seguenti punti di bonus/malus:

- Minore di 5,000: **+2 punti**
- 5,000-5,249: **+1,5 punti**
- 5,250-5,499: **+1 punto**
- 5,500-5,749: **+0,5 punti**
- 5,750-5,999: **0 punti**
- 6,000-6,249: **-0,5 punti**
- 6,250-6,499: **-1 punto**
- 6,500-6,749: **-1,5 punti**
- 6,750-6,999: **- 2 punti**
- 7 o maggiore: **- 2,5 punti**

2) A seconda del **numero di difensori** che scendono in campo, all'**AVVERSARIO** vengono applicati i seguenti punti di bonus/malus:

- 0: **+7 punti**
- 1: **+5 punti**
- 2: **+3 punti**
- 3: **+1 punto**
- 4: **0 punti**
- 5: **- 1 punto**
- 6: **-2 punti**

Quindi schierando una difesa a 4, non si danno punti all'avversario, mentre una difesa a 3 (più rischiosa nel calcio reale), regala un punto all'avversario; al contrario una difesa a 5 (più difficile da scardinare) toglie un punto all'avversario. I bonus/malus del punto 1 si sommano a quelli del punto 2 per ottenere il totale del modificatore della difesa.

Centrocampo:

- 1) Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i **Totali-Centrocampo** delle due squadre.
- 2) Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma del solo voto (voto Gazzetta) dei centrocampisti schierati in formazione.
- 3) In caso di **disparità numerica** tra i reparti centrali delle due squadre, verranno assegnati alla squadra il cui reparto centrale è in inferiorità numerica tanti voti d'ufficio quanti sono necessari per pareggiare il numero dei centrocampisti della squadra avversaria.
- 4) Ai fini del confronto dei Totali-Centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in **meno** rispetto al reparto centrale avversario è pari a **5**.
- 5) La Tabella di Conversione Centrocampo sottostante, trasforma il risultato del confronto tra i Totali-Centrocampo dei reparti centrali delle due squadre, in punti positivi e negativi. La prima colonna indica la differenza tra i due Totali-Centrocampo, la seconda colonna indica i punti che vanno aggiunti al totale della squadra con il centrocampo migliore, la terza indica i punti da sottrarre al totale della squadra col centrocampo peggiore:

<i>Differenza Totali-Centrocampo</i>	<i>Squadra col Totale Migliore</i>	<i>Squadra col Totale Peggior</i>
Meno di 1	0	0
1 – 1,99	+0,5	-0,5
2 – 2,99	+1	-1
3 – 3,99	+1,5	-1,5
4 – 4,99	+2	-2
5 – 5,99	+2,5	-2,5
6 – 6,99	+3	-3
7 – 7,99	+3,5	-3,5
8 o Più	+4	-4

- 6) Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo **Migliore** verranno assegnati (cioè **sommati**) dei punti positivi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.
- 7) Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo **Peggior** verranno assegnati (cioè **sottratti**) dei punti negativi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.

Attacco:

Se uno dei propri attaccanti **NON segna** e **NON fa Assist**, ma prende un voto in pagella (voto Gazzetta) superiore al 6, viene applicato un bonus alla **PROPRIA** squadra pari alla differenza rispetto al 6:

- 6: **0 punti**
- 6,5: **+0,5 punti**
- 7: **+1 punto**
- 7,5: **+1,5 punti**
- 8 o maggiore: **+2 punti**

SUPPLEMENTARI E RIGORI

Supplementari:

- Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina (1 difensore, 1 centrocampista e 1 attaccante)- esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra;
- Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;
- Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo. Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un voto pari a 0;
- Per simulare il vantaggio di giocare in casa viene assegnato uno 0,5 in più, come Fattore Campo, alla squadra di casa, da sommare al proprio Totale-Supplementari;

Tabella di conversione supplementari:

- 00,0-19,5: **0 gol**
- 20,0-23,5: **1 gol**
- 24,0-27,5: **2 gol**
- 28,0-31,5: **3 gol**
- 32,0-35,5: **4 gol**
- e così via...

Rigori:

- Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 23 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 23 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore. I portieri però, dovranno avere un numero di lista uguale o superiore a 11;
- Verrà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che verranno tirati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. Si comparano i rigoristi delle due squadre nell'ordine indicato nell'elenco dei rigoristi: il rigorista che ha preso **Voto Gazzetta (senza bonus/malus)** sufficiente (uguale o maggiore di 6) segna il rigore; il rigorista che ha preso voto insufficiente (minore di 6) sbaglia il rigore. Al termine dei 5 calci di rigore regolamentari verrà dichiarata vincente la squadra che ha segnato più rigori;
- I rigori verranno comunque tirati solo dai calciatori che hanno effettivamente giocato e preso un voto (nei tempi regolamentari o supplementari). Chi non ha preso parte alla fantapartita (ovvero gli s.v., i n.g. e chi non ha proprio giocato, tranne che per i portieri) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi.
- In caso di parità anche dopo i 5 rigori regolamentari, si procederà ad effettuare i calci di rigore ad oltranza. Verranno presi in considerazione per i calci di rigore ad oltranza i rimanenti 18 calciatori, nell'ordine in cui sono stati indicati nell'elenco dei rigoristi. Il calcolo avviene come per i 5 rigori

regolamentari, ma non appena una squadra realizza il rigore e l'altra lo sbaglia, vince la squadra che ha realizzato il rigore;

- In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare.

Il campionato si svolgerà su 33 Giornate, ossia 1 girone di Andata, 1 girone di Ritorno ed un ultimo girone in Campo Neutro, cosicché ogni squadra incontrerà tutte le altre 3 volte, 1 in casa, 1 in trasferta ed 1 in campo neutro; la squadra che giocherà in casa avrà a proprio favore il "Fattore Campo", cioè il +3; alla fine del torneo si stabilirà il vincitore in base al seguente criterio:

- Punti
- Somma Totale Fantapunti
- Punti in Scontri Diretti
- Somma Totale Fantapunti in Scontri Diretti
- Gol Fatti
- Fair Play
- Sorteggio

PLAYOFF: Se i punti di differenza tra la 4° e la 5° classificata saranno **4 o meno**, allora si svolgeranno i Playoff per determinare chi entrerà in zona premi. Le partite saranno svolte durante la 37° e la 38° di Serie A e saranno di andata e ritorno con fattore campo, ma non conteranno i gol in trasferta, poichè a parità di risultati e di gol realizzati, sarà proclamato 4° (e quindi a premi) la squadra che durante la regular season di ASF League si era posizionata al 4° posto (stessa regola dei playoff della Serie B Italiana).

PLAYOUT: Se i punti di differenza tra la 10° e l'11° classificata saranno **4 o meno**, allora si svolgeranno i **Playout** per determinare chi retrocederà assieme alla 12°. Le partite saranno svolte durante la 37° e la 38° di Serie A e saranno di andata e ritorno con fattore campo, ma non conteranno i gol in trasferta, poichè a parità di risultati e di gol realizzati, si salverà la squadra che durante la regular season di ASF League si era posizionata al 10° posto (stessa regola dei playoff della Serie B Italiana).

L'ultima classificata della regular season (12°) e chi perderà i Playout (se si svolgeranno, altrimenti sarà l'11°) a fine campionato retrocedono e hanno l'obbligo di cambiare nome alla squadra nella prossima stagione, eccezion fatta nel caso in cui vincano l'ASF Cup, l'ASF Supercup o l'ASF Trophy.

La coppa è composta da queste 4 fasi:

- Magic Twelve
- Quarti di finale
- Semifinali
- Finale

Fase **Magic Twelve**:

- 4 Gironi
- 3 Squadre per girone
- 6 Giornate impegnate
- 4 Partite (2 in casa e 2 fuori casa)
- 2 Qualificate per Girone

Nella prima fase, che è a gironi, il passaggio del turno viene stabilito in base al seguente criterio:

- Punti
- Somma Totale Fantapunti
- Punti in Scontri Diretti
- Somma Totale Fantapunti in Scontri Diretti
- Gol Fatti
- Fair Play
- Sorteggio

Fase **Quarti di finale**:

- *Andata e Ritorno con fattore campo (1° girone A vs. 2° girone B; 1° girone C vs. 2° girone D; 1° girone B vs. 2° girone A; 1° girone D vs. 2° girone C); il Ritorno viene giocato in casa dalla squadra meglio classificata nella fase Magic Twelve.*

Fase **Semifinali**:

- *Andata e Ritorno con fattore campo (Vincente 1A-2B vs. Vincente 1C-2D; Vincente 1B-2A vs. Vincente 1D-2C); la squadra che giocherà il Ritorno in casa sarà stabilito tramite sorteggio.*

Fase **Finale**:

- *Partita Secca in campo neutro*

Nelle ultime tre fasi, che sono ad eliminazione diretta, il passaggio del turno viene stabilito in base al criterio adottato nel calcio reale "gol in trasferta vale doppio":

- *Maggior numero di gol fatti (es. A-B 2-0; B-A 1-1 --> si qualifica la squadra A)*

- In caso di parità di gol fatti, passa chi ha fatto più gol in trasferta (es. A-B 1-1; B-A 2-2 --> si qualifica la squadra A)
- In caso di ulteriore parità, si passa ai TEMPI SUPPLEMENTARI (es. A-B 1-1; B-A 1-1 --> tempi supplementari)
- In caso di ulteriore parità, si passa ai CALCI DI RIGORE
- In caso di ulteriore parità, passa chi ha la maggior somma totale Fantapunti (es. A-B 1-1 (68-66); B-A 1-1 (67-66,5) --> A-B (134,5-133) --> si qualifica la squadra A)
- Sorteggio

ASF SUPERCUP

Viene disputata tra la vincitrice dell'ASF League e la vincitrice dell'ASF Cup. Nel caso in cui la stessa squadra vinca entrambe le competizioni, in finale di ASF Supercup andrà la finalista dell'ASF Cup.

Finale:

- Partita Secca in campo neutro

La vittoria viene stabilita in base al seguente criterio:

- Gol Fatti
- Tempi Supplementari
- Calci di Rigore
- Somma Totale Fantapunti
- Sorteggio

ASF TROPHY

Il primo classificato dei tre gironi di ASF League (1-11, 12-22, 23-33) ed il secondo classificato del terzo girone di ASF League (23-33) si qualificheranno alla Final Four che sarà giocata con semifinali e finale in gara unica.

*Fase **Qualificazioni**:*

- 1° Girone: Giornate (ASF League) 1° - 11° --> 1° classificato avanza alla Final Four
- 2° Girone: Giornate (ASF League) 12° - 22° --> 1° classificato avanza alla Final Four
- 3° Girone: Giornate (ASF League) 23° - 33° --> 1° classificato avanza alla Final Four
- 3° Girone: Giornate (ASF League) 23° - 33° --> 2° classificato avanza alla Final Four

In caso si classificasse al primo posto in uno dei tre gironi una squadra già qualificata alla Final Four, il suo posto sarebbe preso dalla squadra seconda classificata in quel girone; se anche la seconda classificata fosse già qualificata avanzerebbe alla Final Four dalla terza classificata, e così via.

*Fase **Final Four**:*

- Semifinali: Partita Secca in campo neutro
- Finale: Partita Secca in campo neutro

La vittoria viene stabilita in base al seguente criterio:

- Gol Fatti
- Tempi Supplementari
- Calci di Rigore
- Somma Totale Fantapunti
- Sorteggio

TWINNED'S LEAGUE

Da quattro stagioni, la nostra lega è affiliata alla **Twinned's League**, un campionato interlega che prevede lo svolgimento di due competizioni: **Champions League** ed **Europa League** (quest'ultima conquistata nel 2014-2015 da FC Zaganella di Davide).

L'iscrizione costa **5 monete** a squadra, che dovranno essere portati alla serata dell'asta.

Il torneo inizierà attorno a Fine Settembre / Inizio Ottobre.

All Twinned's possono partecipare **10 squadre dell'ASF** che saranno stabilite dalla classifica della ASF League della stagione precedente. Le 2 squadre che rimangono fuori, comunque, potrebbero essere ripescate e giocare anch'esse in Twinned's se ci fosse la disponibilità di posti vacanti nella Twinned's derivanti dall'assenza di altre leghe (la data di comunicazione avverrà attorno a metà Settembre).

Nella stagione 2018-2019 l'ASF è in 2° fascia del Ranking, pertanto abbiamo riservati **7** posti Twinned's Champions League (TCL) e **3** posti Twinned's Europa League (TEL); nel divenire degli anni, con la scalata al Ranking Twinned's League potremo ambire all'ottenimento di un maggior numero di posti Champions.

Per l'annata 2018-2019 sono state ripescate le altre 2 squadre ASF, pertanto parteciperanno alla Twinned's tutte e 12 le nostre compagini, così ripartite: **9** in Twinned's Champions League e **3** in Twinned's Europa League.

Le regole per questa competizione esulano il presente regolamento, e sono dettate dal **Regolamento Twinned's League**.

La comunicazione delle Liste Twinned's dovrà essere fatta entro i termini stabiliti dalla Twinned's League, e le rose potranno essere aggiornate solamente in specifiche date dettate dal loro regolamento. Il compito di ogni presidente sarà quello di comunicare la lista al Pres entro la data che vi verrà indicata, poi sarà di sua competenza la comunicazione alla Twinned's League delle variazioni.

Le formazioni valide per la Twinned's League dovranno essere inviate mezzo sito della Twinned's League, che potete trovare all'indirizzo <http://www.twinnedsleague.fmsrevo.it>. Il sito funziona come il nostro, difatti è ReVo anche quello, perciò accederete tramite username e password che vi saranno fornite ed inserirete la formazione come nel sito ASF.

Pertanto anche quest'anno le formazioni da inviare ogni giornata saranno due: una valevole per l'ASF nel nostro sito www.allstarsfantaleague.it ed una valevole per le competizioni europee al sito <http://www.twinnedsleague.fmsrevo.it>.