

ALL STARS FANTALEAGUE

regolamento 2020/2021



REGOLAMENTO ALL STARS FANTALEAGUE 2020-2021

COMITATO ESECUTIVO	2
RIFERIMENTO RUOLI	2
RIFERIMENTO VOTI	2
SITO WEB	2
QUOTE D'ISCRIZIONE E PREMI ASF	3
DRAFT ONLINE INIZIALE	4
MERCATO LIBERO	6
DIRITTI TV	8
PENALITA'	8
FORMAZIONI E CASISTICHE	8
PUNTEGGI	9
MODIFICATORI	10
SUPPLEMENTARI E RIGORI	13
ASF LEAGUE	14
ASF CUP	15
ASF SUPERCUP	16
ASF TROPHY	17
SUPERLEGA ITALIANA FANTACALCIO	18
CODDA DIEMONTE	20



COMITATO ESECUTIVO

Il comitato esecutivo dell'ASF è composto da:

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

RIFERIMENTO RUOLI

Il riferimento per i ruoli dei giocatori dell'ASF è La Gazzetta dello Sport.

RIFERIMENTO VOTI

Il riferimento per i **voti** dei giocatori dell'ASF sono i <u>voti oggettivi</u> de **Fantacalcio Online** (derivanti da parametri OPTA). La fonte per l'attribuzione dei **gol** sarà la **Lega Calcio**.

SITO WEB

Il sito web ufficiale della lega è: www.fantacalcio-online.com (FCO)

Il sito web storico della lega, con tanto di archivio e link a competizioni, 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 la sera dell'asta dell'annata successiva in modo da premiare in diretta i vincitori.

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

DRAFT ONLINE INIZIALE

Rose:

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

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

Svolgimento del draft online:

Il draft verrà svolto nella modalità online sulla piattaforma Zoom.

Come prima operazione della serata verrà accoppiata una lettera per ogni presidente attraverso un sorteggio. Tale lettera determinerà l'ordine di scelta stabilito attraverso la seguente tabella:

						POR	TIERI					
1°giro	Α	В	C	D	E	F	G	Н	1	L	M	N
2°giro	N	M	L	ı	Н	G	F	E	D	C	В	Α
						DIFE	NSORI					
1°giro	G	Н	- 1	L	M	N	Α	В	C	D	E	F
2°giro	F	E	D	C	В	Α	N	M	L	1	Н	G
3°giro	N	M	L	- 1	Н	G	F	E	D	С	В	Α
4°giro	Α	В	С	D	E	F	G	Н	ı	L	M	N
5°giro	G	Н	- 1	L	M	N	Α	В	С	D	Ε	F
6°giro	F	E	D	С	В	Α	N	M	L	1	Н	G
7°giro	N	M	L	1	н	G	F	E	D	С	В	Α
8°giro	Α	В	С	D	E	F	G	Н	ı	L	M	N
_												
	CENTROCAMPISTI											
1°giro	F	E	D	С	В	Α	N	М	L	1	Н	G
2°giro	G	Н	- 1	L	M	N	Α	В	C	D	E	F
3°giro	Α	В	С	D	E	F	G	Н	- 1	L	M	N
4°giro	N	M	L	- 1	Н	G	F	E	D	C	В	Α
5°giro	F	E	D	C	В	Α	N	M	L	1	Н	G
6°giro	G	Н	- 1	L	M	N	Α	В	C	D	E	F
7°giro	Α	В	С	D	E	F	G	Н	- 1	L	M	N
8°giro	N	M	L	- 1	Н	G	F	E	D	C	В	Α
						ATTAC	CANTI					
1°giro	N	M	L	ı	Н	G	F	E	D	C	В	Α
2°giro	Α	В	C	D	E	F	G	Н	ı	L	M	N
3°giro	G	Н	1	L	M	N	Α	В	C	D	E	F
4°giro	F	E	D	C	В	Α	N	M	L	1	Н	G
5°giro	N	M	L	1	Н	G	F	E	D	C	В	Α
6°giro	Α	В	С	D	E	F	G	Н	- 1	L	M	N

Di seguito la conversione della tabella nell'elenco con indicato il numero di ordine di scelta di ogni presidente:

!	PORTIERI	o "	DIFENSORI		NTROCAMPISTI		ATTACCANTI
rdine 1	Lettera Giocatore	Ordine 1	Lettera Giocatore G	Ordine 1	Lettera Giocatore F	Ordine 1	Lettera Giocator
1 2	A B	2	G H	2	r E	2	N M
3	C C	3	n I	3	E D	3	L
4	D	4	Ĺ	4		3 4	i I
					C		
5	E	5	M	5	В	5	Н
6	F	6	N	6	A	6	G
7	G 	7	A	7	N	7	F
8	H ·	8	В	8	M	8	E
9	1	9	C	9	L	9	D
10	L	10	D	10	1	10	C
11	M	11	E	11	Н	11	В
12	N	12	F	12	G	12	Α
13	N	13	F	13	G	13	A
14	M	14	E	14	H	14	В
15	L	15	D	15	1	15	C
16	I	16	С	16	L	16	D
17	Н	17	В	17	М	17	E
18	G	18	Α	18	N	18	F
19	F	19	N	19	Α	19	G
20	E	20	M	20	В	20	Н
21	D	21	L	21	С	21	1
22	С	22	1	22	D	22	L
23	В	23	Н	23	E	23	M
24	A	24	G	24	F	24	N
		25	N	25	А	25	G
		26	M	26	В	26	Н
		27	L	27	c	27	 I
		28	Ī	28	D	28	Ĺ
		29	H	29	E	29	M
		30	G	30	F	30	N
		31	F	31	G	31	A
		32	E	32	H	32	В
		33	D	33	1	33	C
		34	C	34	L	34	D
		35	В	35	М	35	E
		36	Α	36	N	36	F
		37	Α	37	N	37	F
		38	В	38	M	38	E
		39	С	39	L	39	D
		40	D	40	1	40	С
		41	E	41	Н	41	В
		42	F	42	G	42	Α
		43	G	43	F	43	N
		44	Н	44	E	44	M
		45	ı	45	D	45	L
		46	Ĺ	46	c	46	Ī
		47	M	47	В	47	Н
		48	N	48	A	48	G
		49	G	49	F	46 49	N
		50	H	50	r E	50	M
		51 52	1	51 52	D	51	L
		52 53	L	52 53	C	52	<u> </u>
		53	M	53	В	53	Н
		54	N	54	Α	54	G
		55	Α	55	N	55	F
		56	В	56	М	56	E
		57	С	57	L	57	D
		58	D	58	I	58	С
		59	E	59	Н	59	В
		60	F	60	G	60	Α
		61	F	61	G	61	Α
		62	E	62	Н	62	В
		63	D	63	Ï	63	c
		64	c	64	Ĺ	64	D
		65	В	65	M	65	E
		66	A	66		66	F
					N A		F G
		67 68	N N	67 68	A	67 68	
		68	M	68	В	68	H
		69	L	69	C	69	1
		70	I	70	D	70	L
		71	Н	71	E	71	M
		72	G	72	F	72	N

73	N	73	Α
74	M	74	В
75	L	75	С
76	1	76	D
77	Н	77	Ε
78	G	78	F
79	F	79	G
80	E	80	Н
81	D	81	ı
82	С	82	L
83	В	83	M
84	Α	84	N
85	Α	85	N
86	В	86	M
87	С	87	L
88	D	88	ı
89	E	89	Н
90	F	90	G
91	G	91	F
92	Н	92	Ε
93	1	93	D
94	L	94	С
95	M	95	В
96	N	96	Α

Kapitals aggiuntivi:

A draft concluso, verrà data una dotazione di **30 kapitals** da utilizzare nel mercato libero, a cui si aggiungeranno i kapitals derivanti dai diritti tv della passata stagione.

MERCATO LIBERO

Date:

Il mercato libero sarà attivo durante questo periodo:

- Il mercato libero si aprirà alla 2° giornata di League (5° giornata di Serie A) ed in quell'occasione ogni presidente potrà fare nr. 1 unica operazione di mercato (in modo da garantire a tutti di riuscire a prendere almeno 1 giocatore "medio-buono" rimasto sul mercato dopo l'asta e non far sì che un unico presidente si accaparri tutti i giocatori "medio-buoni" rimasti liberi);
- Dalla 3° all'11° di League (6°-14° Serie A) si potranno fare nr. 2 operazioni di mercato per giornata;
- Dalla 12° alla 18° di League (15°-21° Serie A) ossia in concomitanza dell'apertura della sessione di mercato invernale della Serie A, si potrà fare nr. 1 operazione di mercato per giornata;
- Dalla 19° alla 33° di League (22°-36° Serie A) saranno consentite nr. 2 operazioni di mercato per giornata.
- Il mercato libero si conclude alla 33° di League (36° Serie A)

Per ogni turno il mercato:

- si chiuderà circa 30 minuti prima dell'inizio della prima partita (es. 1'partita è il Sabato alle ore 15:00, il mercato si chiude il Sabato alle ore 14:30);
- si riapre circa 4 ore dopo l'inizio della prima partita (es. 1'partita è il Sabato alle ore 15:00, il mercato si riapre Sabato alle ore 19:00).

Modalità:

Le operazioni di acquisto/vendita al Mercato Libero verranno effettuate direttamente sul sito FCO o sull'app FCO, nella sezione apposita "Mercato".

Saranno operazioni ad "Acquisto Diretto", ossia un presidente che voglia acquistare un giocatore lo potrà fare al prezzo determinato dalla piattaforma FCO che stabilisce un prezzo in kapitals per ogni giocatore (tale quotazione varia durante il campionato in base alle prestazioni reali dei giocatori). Pertanto si effettua il taglio del giocatore che si vuole vendere e si acquista il giocatore che si intende mettere in rosa.

Recupero Crediti:

Quando si taglia un giocatore per acquistarne un altro al mercato libero, per il giocatore tagliato si ricevono tanti kapitals quanto è il valore del giocatore al momento del taglio.

Rose Libere:

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.

Scambi tra Presidenti:

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 kapitals a conguaglio nelle trattative (es. presidente A vende Ibrahimovic al presidente B in cambio di Dybala + 30 kapitals).

E' obbligatorio, affinché lo scambio sia ritenuto valido, che entrambi i presidenti scrivano lo scambio nel gruppo ufficiale dell'ASF su Whatsapp.

Lo scambio diverrà attivo alle ore 00.01 del giorno successivo all'ufficialità dello scambio.

La data ultima per effettuare scambi tra presidenti è il 1 Aprile 2021.

DIRITTI TV

A seconda del piazzamento finale in ASF League, ogni squadra percepirà una dotazione extra di kapitals (Diritti TV) da utilizzare nell'anno successivo in fase d'asta iniziale (o in caso di draft per il mercato libero).

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

In caso di asta, questi crediti si sommeranno ai 500 base (es. il 1° classificato in ASF League della stagione 2020-2021, per l'asta iniziale della stagione 2021-2022 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 penalità sul totale-squadra pari a **5 punti**.

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; 6-3-1;
- Le sostituzioni ammesse sono 5 come nella realtà; dalla sesta in poi si giocherà in inferiorità numerica.
- Moduli dinamici: Come introdotto nella passata stagione si possono avere cambi che modificano il modulo iniziale. La novità di quest'anno è che l'ordine della panchina avrà la priorità rispetto al ruolo. Prendendo in considerazione l'esempio di un attaccante in un 3-4-3 scegliendo come Priorità Sostituzioni -> Ordine panchina prioritario su ruolo il sistema non cercherà in panchina prima un attaccante (stesso ruolo) ma scorrerà la panchina esattamente nell'ordine inserito.
 - Quindi se il primo panchinaro è un difensore (con voto) proverà a verificare che il modulo che ne deriverebbe sia nella lista dei moduli validi. Nel nostro caso un 4-4-2 sarebbe valido e quindi effettuerebbe la sostituzione.

In sintesi:

- è l'ordine della panchina ad avere precedenza sul ruolo e quindi se non dovesse giocare il vostro attaccante ed in panchina avete prima un difensore con voto rispetto ad un attaccante con voto in questa modalità entrerà prima il difensore (ovvero verrà rispettato l'ordine della panchina);
- 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 <u>SENZA VOTO</u> 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 5 titolari, i 5 panchinari che entrano, seguono l'ordine della disposizione della panchina schierata;
- La formazione deve essere inserita sul sito (www.fantacalcio-online.com) entro 5 minuti dall'inizio della prima partita di giornata (solitamente le 14.55 del sabato). In casi del tutto eccezionali di impossibilità di avere la connessione ad internet è possibile l'invio della formazione al Presidente via whatsapp, sms o facebook;
- 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;
- 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/Passaggio Decisivo: +1

• Rigore Conquistato: +0,5

Ammonizione: -0,25

• Rigore Concesso: -0,5

Errore Decisivo (goal): -1

• Espulsione: -1

• Gol Subito: -1

• Autogol: **-2**

Rigore Sbagliato: -2

• Fattore Campo: +3

N.B. Per tutti i bonus/malus fa riferimento il sito fantcalcio-online.com

Tabella di Conversione:

- 0-65,99: **0 gol**
- 66,00-71,49: **1 gol**
- 71,50-76,99: **2 gol**
- 77,00-82,49: **3 gol**
- 82,50-87,99: **4 gol**
- 88,00-93,49: **5 gol**
- 93,50-98,99: **6 gol**
- 99,00-104,49: **7 gol**
- 104,50-109,99: **8 gol**
- 110,00-115,49: **9 gol**
- e cosi via...

MODIFICATORI

Portiere:

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

- Fino a 4,74: **+3 punti**
- 4,75-4,99: **+2,5** punti
- 5,00-5,24: **+2 punti**
- 5,25-5,49: **+1,5** punti
- 5,50-5,74: **+1 punti**
- 5,75-5,99: **+0,5** punti
- 6,00-6,24: **0** punti
- 6,25-6,49: **-0,5** punti
- 6,50-6,74: -1 punti
- 6,75-6,99: **-1,5** punti
- 7,00-7,24: **-2 punti**
- 7,25-7,49: **-2,5** punti
- 7,50 o maggiore: **3 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.

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:

A seconda della **media** dei voti oggettivi (senza bonus/malus) presi dai propri difensori, all'**AVVERSARIO** vengono applicati i seguenti punti di bonus/malus:

MODULO COI	N 3 DIFENSORI	MODULO CON	N 4 DIFENSORI			
Fino a 4,79	+6,5 punti	Fino a 4,79	+5,5 punti			
4,80-4,94	+6 punti	4,80-4,94	+5 punti			
4,95-5,09	+5,5 punti	4,95-5,09	+4,5 punti			
5,10-5,24	+5 punti	5,10-5,24	+4 punti			
5,25-5,39	+4,5 punti	5,25-5,39	+3,5 punti			
5,40-5,54	+4 punti	5,40-5,54	+3 punti			
5,55-5,69	+3 punti	5,55-5,69	+2 punti			
5,70-5,84	+2 punti	5,70-5,84	+1 punto			
5,85-5,99	+1 punto	5,85-5,99	0 punti			
6,00-6,14	0 punti	6,00-6,14	-1 punto			
6,15-6,29	-1 punto	6,15-6,29	-2 punti			
6,30-6,44	-2 punti	6,30-6,44	-3 punti			
6,45-6,59	-2,5 punti	6,45-6,59	-3,5 punti			
6,60-6,74	-3 punti	6,60-6,74	-4 punti			
6,75-6,89	-3,5 punti	6,75-6,89	-4,5 punti			
6,90-7,04	-4 punti	6,90-7,04	-5 punti			
7,05 o maggiore	-4,5 punti	7,05 o maggiore	-5,5 punti			
MODULO COI	N 5 DIFENSORI	MODULO CON 6 DIFENSORI				
Fino a 4,79	+4,5 punti	Fino a 4,79	+3,5 punti			
4,80-4,94	+4 punti	4,80-4,94	+3 punti			
4,95-5,09	+3,5 punti	4,95-5,09	+2,5 punti			
5,10-5,24	+3 punti	5,10-5,24	+2 punti			
5,25-5,39	+2,5 punti	5,25-5,39	+1,5 punti			
5,40-5,54	+2 punti	5,40-5,54	+1 punto			
5,55-5,69	+1 punto	5,55-5,69	0 punti			
5,70-5,84	0 punti	5,70-5,84	-1 punto			
5,85-5,99	-1 punto	5,85-5,99	-2 punti			
6,00-6,14	-2 punti	6,00-6,14	-3 punti			
6,15-6,29	-3 punti	6,15-6,29	-4 punti			
6,30-6,44	-4 punti	6,30-6,44	-5 punti			
6,45-6,59	-4,5 punti	6,45-6,59	-5,5 punti			
6,60-6,74	-5 punti	6,60-6,74	-6 punti			
6,75-6,89	-5,5 punti	6,75-6,89	-6,5 punti			
6,90-7,04	-6 punti	6,90-7,04	-7 punti			
7,05 o maggiore	-6,5 punti	7,05 o maggiore	-7,5 punti			

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 oggettivo (senza bonus/malus) 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:

Differenza Totali-Centrocampo	Squadra col Totale Migliore	Squadra col Totale Peggiore
0,00 - 0,24	0	0
0,25 – 0,99	+0,5	-0,5
1,00 – 1,49	+1	-1
1,50 – 1,99	+1,5	-1,5
2,00 – 2,49	+2	-2
2,50 – 2,99	+2,5	-2,5
3,00 – 3,49	+3	-3
3,50 – 3,99	+3,5	-3,5
4,00 – 4,49	+4	-4
4,50 – 4,99	+4,25	-4,25
5,00 – 5,49	+4,5	-4,5
5,50 – 5,99	+4,75	-4,75
6,00 o Più	+5	-5

- 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 **Peggiore** 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 ottiene BONUS**, ossia non fa gol, né assist né rigori conquistati, ma prende un voto oggettivo (senza bonus/malus) almeno di 6,25, viene applicato un bonus alla **PROPRIA** squadra pari a:

- Fino a 6,24: **0 punti**
- da 6,25 a 6,49: **+0,5 punti**
- da 6,50 a 6,74: +1 punto
- da 6,75 a 6,99: +1,5 punti
- da 7,00 a 7,24: **+2 punti**
- da 7,25 a 7,49: **+2,5 punti**
- 7,50 o maggiore: +3 punti

SUPPLEMENTARI E RIGORI

Supplementari:

- Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina (fa fede l'ordine di schieramento della panchina) escluso il portiere così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra;
- Nel caso che una 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 riserva successiva;
- Se non ci sono più riserve o non sono state giudicate o non abbiano proprio giocato, si assegnerà un voto pari a 0;

Tabella di conversione supplementari:

• 0-19,99: **0 gol**

• 20,00-23,99: **1 gol**

• 24,00-27,99: **2 gol**

• 28,00-31,99: **3 gol**

• 32,00-35,99: 4 gol

e cosi 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 degli 11 rigoristi, ovvero indicare a fianco degli 11 titolari un numero da 1 a 11 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore;
- 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 oggettivo (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 6 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.

ASF LEAGUE

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
- Ranking di Lega

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.

ASF CUP

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
- Ranking di Lega

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)
- · Ranking di Lega

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
- Ranking di Lega

ASF TROPHY

Il primo classificato dei tre gironi di ASF League (1-11, 12-22, 23-33) ed il secondo classificato del terzo giorno 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 alle 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
- Ranking di Lega

SUPERLEGA ITALIANA FANTACALCIO

La nostra lega è affiliata ad una delle interleghe maggiormente competitive in Italia, ossia la Superlega Italiana Fantacalcio (SIF), delle quale fanno parte 21 leghe provenienti da tutta Italia. Ci sono 4 competizioni: Champions SIF, Coppa delle Coppe SIF, Europa SIF e SIF Cup.

L'iscrizione costa **7 monete** a squadra, che dovranno essere portati alla serata dell'asta.

I primi turni preliminari prenderanno il via nella seconda metà di Ottobre, mentre la Fase a Gironi avrà inizio nella seconda metà di Novembre, secondo il calendario sottostante:

GIORNATA	DATA			COMPETIZIONI				
1	20/09/2020		ii .					
2	27/09/2020							
3	04/10/2020							
4	18/10/2020		1^ G. Somma Punti Preliminari Champions SIF	Andata Turno Preliminare Europa SIF	Andata Preliminari SIF Cup			
5	25/10/2020		2 [^] G. Punti Preliminari Champions SIF	Ritorno Turno Preliminare Europa SIF	Ritorno Preliminari SIF Cup			
6	01/11/2020		Andata Play Off di Champions SIF	Andata Play Off di Europa SIF	Semifinali Supercoppa SIF			
7	08/11/2020		Ritorno Play Off di Champions SIF	Ritorno Play Off di Europa SIF	Finale Supercoppa SIF			
8	22/11/2020		1^ Gio	nata Gruppi Coppe Principali				
9	28/11/2020		2^ Gio	nata Gruppi Coppe Principali				
10	06/12/2020		- 1	Andata 1° Turno SIF Cup				
11	13/12/2020		F	litorno 1º Turno SIF Cup				
12	16/12/2020	MER	3^ Gio	nata Gruppi Coppe Principali				
13	20/12/2020		4^ Giornata Gruppi Coppe Principali	4^ Giornata Gruppi Coppe Principali Andata 2° Turno SI				
14	23/12/2020	MER	F	litorno 2º Turno SIF Cup				
15	03/01/2020		5^ Gio	5^ Giornata Gruppi Coppe Principali				
16	06/01/2029	MER	6^ Gio	6^ Giornata Gruppi Coppe Principali				
17	10/01/2020		, and the second	Andata 3° Turno SIF Cup				
18	17/01/2020		F	litorno 3º Turno SIF Cup				
19	24/01/2020							
20	31/01/2020							
21	03/02/2020							
22	07/02/2020							
23	14/02/2020							
24	21/02/2020			Andata 16esimi SIF Cup				
25	28/02/2020			Ritorno 16esimi SIF Cup				
26	07/03/2020			esimi Europa SIF e Coppa Coppe				
27	14/03/2020		Ritorno 16esimi Europa SIF e Coppa Coppe	Andata Ottavi SIF	1.7 (d) 2 (d) 1.7 (d)			
28	21/03/2020		Andata Ottavi delle Coppe Principali	Ritorno Ottavi SII				
29	04/04/2020		Ritorno Ottavi delle Coppe Principali	Andata Quarti di S				
30	11/04/2020		Andata Quarti delle Coppe Principali	Ritorno Quarti di S	IF Cup			
31	18/04/2020	0.000		Quarti delle Coppe Principali				
32	21/04/2020	MER	Andata Semifinali delle Coppe Principali	Andata Semifinali d				
33	25/04/2020		Ritorno Semifinali delle Coppe Principali	Ritorno Semifinali d	ASSESSMENT OF THE PROPERTY OF			
34	02/05/2020		Finali Europa SIF e Coppa delle Coppe SIF	Finale SIF Cu	р			
35	09/05/2020	20000000		Finale Champions SIF				
36	12/05/2020	_						
37	16/05/2020	_						
38	23/05/2020							

Per la stagione 2019-2020 l'ASF è 19° nel Ranking e pertanto abbiamo **6** posti a disposizione nelle 3 maggiori competizioni SIF, cosi distribuiti:

- 1 posto per il turno preliminare di Champions League (assegnato al vincitore della ASF League);
- 1 posto alla fase a gironi di Coppa Coppe (assegnato al vincitore di ASF Cup; se il vincitore dell'ASF Cup fosse lo stesso che ha vinto l'ASF League, il posto in Coppa Coppe verrà assegnato al 2° classificato in ASF League);

- 2 posti alla fase a gironi di Europa League (assegnati al 2° e 3° classificato in ASF League);
- 1 posto al 2° turno preliminare di Europa League (assegnato al 4° classificato in ASF League);
- 1 posto al 1° turno preliminare di Europa League (assegnato al 5° classificato in ASF League).

	-	1 1000	PER LA STAGIONE 20	20/21						- **
OS. RAN.	NOME LEGA	CITTA'	PUNTI RANKING	C.S.	PREL. C.S.	C.d.C.	E.S.	2° T PREL. ES.	1° T Prel. ES	тот
1	LEGA DEI PEZZENTI	Bari	8700,00	3	0	1	3	1	0	8
2	FANTA RIONE MARCONI	Reggio Calabria	8016,07	3	0	1	3	1	0	8
3	FANTACALCIO BUTEI	Verona	7660,00	2	1	1	3	1	0	8
4	FANTAMAX	Ravenna	7640,48	2	1	1	3	1	0	8
5	LEGA FANTACALCIO SUIO	Suio (LT)	6819,65	2	1	1	3	0	0	7
6	OSVALDINO LEAGUE	Bologna	6545,24	2	1	1	2	1	0	7
7	FANTABROCCHI	Bagno di Romagna (FC)	6016,67	2	1	1	2	1	0	7
8	LEGA CUNEO 1993	Cuneo	5796,43	1	1	1	3	1	0	7
9	LEGA BANDA DEL BUCO	Nizza Monferrato (AT)	5733,33	1	1	1	3	1	0	7
10	FANTATIGGIANO	Tiggiano (LE)	5675,00	1	1	1	3	1	0	7
11	FANTACALCIO BOCCEA	Roma	5591,67	1	1	1	2	1	1	7
12	FANTADAVAI	Capoterra (CA)	5325,00	1	1	1	2	1	0	6
13	LEGA SAINT ANDREWS	Monza	5220,00	1	1	1	2	1	0	6
14	LEGA DE LU PORTU	Porto San Giorgio (FM)	5120,33	1	0	1	3	1	0	6
15	LEGA BELFIORE	Mantova	5086,67	1	0	1	3	1	0	6
16	FANTABISAGNO	Genova	4805,00	1	0	1	3	1	0	6
17	LEGA MUNDIOLA	Massa	4783,33	1	0	1	2	1	1	6
18	FANTALION	Baselga di Pinè (TN)	3905,00	0	1	1	2	1	1	6
19	ALL STARS FANTALEAGUE	Torino	3895,00	0	1	1	2	1	1	6
20	AUSNC	Milano	3885,00	0	1	1	2	1	1	6
21	MANTRAKATA	Civitanova Marche (MC)	14.	0	1	1	1	2	1	6
TOT				26	15	21	52	21	6	135
				+2 Vinc. C.	Λ			۸	۸	
				4 vanno	in C.S. e 11	in S.d.C.		le 12 vince	enti in E.S.	

Per la stagione 2021-2022 l'ASF è salita al 17°nel Ranking e abbiamo **6** posti a disposizione nelle 3 maggiori competizioni SIF

OS. RAN.	NOME LEGA	CITTA'	PER LA STAGIONE 20 PUNTI RANKING	C.S.	PREL. C.S.	C.d.C.	E.S.	2° T PREL. ES.	1º T Deal CC	TO
US. NAIN.	LEGA DEI PEZZENTI	Bari		3	0	1	3	1	0	8
1			8992,50		11-1				_	
2	FANTAMAX	Ravenna	7940,47	3	0	1	3	1	0	8
3	FANTACALCIO BUTEI	Verona	7503,33	2	1	1	3	1	0	8
4	FANTA RIONE MARCONI	Reggio Calabria	7458,92	2	1	1	3	1	0	8
5	OSVALDINO LEAGUE	Bologna	6785,24	2	1	1	2	1	0	7
6	LEGA BANDA DEL BUCO	Nizza Monferrato (AT)	6716,66	2	1	1	2	1	0	7
7	LEGA DE LU PORTU	Porto San Giorgio (FM)	6233,33	2	1	1	2	1	0	7
8	LEGA SAINT ANDREWS	Monza	6153,57	1	1	1	3	1	0	7
9	FANTABROCCHI	Bagno di Romagna (FC)	6100,00	1	1	1	3	1	0	7
10	LEGA BELFIORE	Mantova	5753,33	1	1	1	3	1	0	7
11	LEGA FANTACALCIO SUIO	Suio (LT)	5714,28	1	1	1	2	1	0	E
12	LEGA CUNEO 1993	Cuneo	5621,43	1	1	1	2	1	0	E
13	FANTACALCIO BOCCEA	Roma	5558,33	1	0	1	3	1	0	6
14	FANTATIGGIANO	Tiggiano (LE)	5300,00	1	0	1	3	1	0	ϵ
15	FANTABISAGNO	Genova	5280,00	1	0	1	3	1	0	(
16	LEGA MUNDIOLA	Massa	5070,00	1	0	1	3	1	0	6
17	ALL STARS FANTALEAGUE	Torino	4696,66	0	1	1	2	1	1	E
18	FANTALION	Baselga di Pinè (TN)	4441,66	0	1	1	2	1	1	(
19	AUSNC	Milano	4313,33	0	1	1	2	1	1	6
20	FANTADAVAI	Capoterra (CA)	4305,00	0	1	1	2	1	1	6
21	MANTRAKATA	Civitanova Marche (MC)	4295,00	0	1	1	1	1	2	E
TOT		ta ind		25	15	21	52	21	6	13
				+3 Vinc. C.	۸			٨	۸	

Col passare degli anni, con la scalata al Ranking SIF potremo ambire all'ottenimento di un maggior numero di squadre partecipanti e a posti sempre più sicuri nelle fasi a girone.

Alla competizione SIF Cup invece partecipano tutte e 12 le nostre compagini.

Le regole per questa competizione esulano il presente regolamento, e sono dettate dal **Regolamento Superlega Italiana Fantacalcio**.

La comunicazione delle Liste SIF dovrà essere fatta entro i termini stabiliti dalla SIF stessa, e le rose potranno essere aggiornate solamente in una specifica data dettata dal 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 SIF delle variazioni.

Le formazioni valevoli per la SIF dovranno essere inviate mezzo App Leghe Fantacalcio (leghe fantacalcio.it, ex leghe fantagazzetta).

Pertanto anche quest'anno le formazioni da inviare ogni giornata saranno due: una valevole per l'ASF nel nostro sito www.fantacalcio-online.com ed una valevole per le competizioni europee tramire l'App Leghe Fantacalcio.

COPPA PIEMONTE

Invitati dalle leghe piemontesi Lega Cuneo 1993 di Cuneo e Lega Banda del Buco di Nizza Monferrato (AT), anch'esse facenti parte della SIF, quest'anno alcune nostre compagini parteciperanno alla Coppa Piemonte.

La competizione è nata negli anni passati e coinvolge le squadre che non partecipano alle coppe principali della SIF. Sono invitate a giocare **4** squadre per lega, pertanto per l'ASF parteciperanno le prime 4 squadre classificate nell'ASF League dell'anno passato che non partecipano a Champions, Coppe o Europa SIF.

Per l'Edizione della Coppa Piemonte 2020-2021 sono quindi invitate:

Gazza (Alessandro), MTK Havana Club (Igor), FC Belve da Vedere (Federico) e Real Cadrega (Giuseppe).

Le modalità della competizione, che avrà luogo nel 2021, saranno comunicate in seguito.