



all stars
ASL
fantaleague

regolamento
2021/2022

27

REGOLAMENTO ALL STARS FANTALEAGUE 2021-2022

REGOLAMENTO ALL STARS FANTALEAGUE 2021-2022	1
COMITATO ESECUTIVO	2
RIFERIMENTO RUOLI.....	2
RIFERIMENTO VOTI.....	2
SITO WEB	2
QUOTE D'ISCRIZIONE E PREMI ASF	3
ASTA INIZIALE	4
MERCATO LIBERO	5
DIRITTI TV	7
PENALITA'	7
FORMAZIONI E CASISTICHE	7
PUNTEGGI	8
MODIFICATORI.....	9
SUPPLEMENTARI E RIGORI	12
ASF LEAGUE	13
ASF CUP	13
ASF SUPERCUP	15
ASF TROPHY	15
SUPERLEGA ITALIANA FANTACALCIO.....	16
COPPA PIEMONTE.....	18

all stars fantaleague

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 voti oggettivi 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**

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** 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.
- Per quanto concerne i portieri, quando un presidente si aggiudica un portiere, gli viene automaticamente assegnato il secondo portiere della stessa squadra alla cifra di 1 credito. In quel momento può anche decidere di prendere il terzo portiere della stessa squadra sempre alla cifra di 1 credito. Altrimenti attende di fare un'offerta per un altro portiere per completare la rosa dei suoi 3 portieri.

MERCATO LIBERO

Date:

Il mercato libero seguirà il seguente calendario:

- Apertura in corrispondenza della 7° giornata di Serie A (corrispondente alle 4° di ASF League) che si svolge il 3 Ottobre, pertanto verrà aperto Lunedì 27 Settembre 2021.
- Sarà attivo durante le seguenti giornate di Serie A: 7°, 8°, 9°, 12°, 13°, 14°, 17°, 18°, 22°, 23°, 24°, 25°, 26°, 27°, 28°, 29°, 30°, 31°, 32°, 33°, 34°, 35°, 36°
- Resterà chiuso durante i turni infrasettimanali ed i seguenti turni domenicali, ossia durante le giornate di Serie A: 10°, 11°, 15°, 16°, 19°, 20°, 21° (per insufficienza di giorni a disposizione per completare il draft)
- Infine chiuderà definitivamente alla giornata 36° di Serie A, ossia l'8 Maggio 2022.

Per ogni turno in cui il mercato è aperto:

- Possibilità di effettuare/modificare la propria chiamata draft **entro le ore 22.00 del giorno di scadenza (2 giorni prima dell'inizio del turno);**
- **Mercato chiuso dalle ore 22.00 alle ore 24.00 del giorno di scadenza;**
- **Apertura delle buste entro le ore 24.00 del giorno di scadenza;**

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 della tipologia "**Draft a 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 poi effettuare il taglio di un altro giocatore prima dell'inizio della prima partita del turno, in modo da avere in rosa sempre 25 giocatori.

In caso di parità di offerta tra due o più presidenti il giocatore verrà assegnato al presidente che ha effettuato l'offerta per primo. La data e ora dell'offerta certificata da Fantacalcio-Online (e non alterabile in nessun modo dal Presidente di Lega) sarà disponibile sia nel Mercato che nella sezione "Riepilogo Asta".

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

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).

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

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 la giornata del 20 Marzo 2022 (30° Serie A).

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).

I nuovi presidenti che arrivano in ASF partono da una base di 500 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 stagione 2019-2020 si possono avere cambi che modificano il modulo iniziale. **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 **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 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 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 fantacalcio-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 così 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 CON 3 DIFENSORI		MODULO CON 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 CON 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:

<i>Differenza Totali-Centrocampo</i>	<i>Squadra col Totale Migliore</i>	<i>Squadra col Totale Peggior</i>
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 **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 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 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 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 e nel caso di 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 e nel caso di 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, l'ASF Trophy o un titolo Europeo della SIF.

ASF CUP

La coppa è composta da queste 4 fasi:

- Magic Twelve
- Quarti di finale
- Semifinali
- Finale

*Fase **Magic Twelve**:*

- *3 Gironi*
- *4 Squadre per girone*
- *6 Giornate impegnate*

- 6 Partite (3 in casa e 3 fuori casa)
- 2 Qualificate per Girone + le due migliori terze

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 con il Ritorno che viene giocato in casa dalla squadra meglio classificata nella fase Magic Twelve. Questo il tabellone:*

Q1: A1 vs B3/C3

Q2: C1 vs B2

Q3: B1 vs A3/C3

Q4: A2 vs C2

Fase Semifinali:

- *Andata e Ritorno con fattore campo (Vincente Q1 vs. Vincente Q2; Vincente Q3 vs. Vincente Q4); 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 secondo i seguenti criteri:

- Maggiore 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, si passa ai TEMPI SUPPLEMENTARI (es. A-B 2-2; 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

Da questa stagione, come nel calcio reale, è abolita la regola del “gol in trasferta vale doppio”.

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 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 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 Settembre, mentre la Fase a Gironi avrà inizio nella seconda metà di Ottobre, secondo il calendario sottostante:

- **18 Settembre 2021: inizio Preliminari Coppe Principali e Primo Turno SIF Cup**
- **Tra il 5 ed il 10 Ottobre 2021: sorteggio dei Gironi delle Coppe Principali**
- **Febbraio 2022 (data da specificare): aggiornamento Rose**

Per la stagione 2020-2021 l'ASF è **16°** nel Ranking e pertanto abbiamo **6+1** posti a disposizione nelle 3 maggiori competizioni SIF, così distribuiti:

- 2 posti alla fase a Gironi di Champions League (assegnato al vincitore della ASF League Atlantis ed al vincitore della Coppa Coppe SIF Balbys FC);
- 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; quest'anno il secondo classificato era vincitore di SIF Coppa Coppe, pertanto il qualificato è il 3° in League ossia FC Tokyo Verdy);
- 3 posti alla fase a gironi di Europa League (assegnati al 4°, 5° e 6° classificato in ASF League, ossia FC Rainbow Stars, MTK Havana Club e Atletico Melito);
- 1 posto al turno preliminare di Europa League (assegnato al 7° classificato in ASF League, ossia Real Cadrega);

	CL	P CL	CDC	ES	P ES 2°	
BARI	3	0	1	3	1	8
RAVENNA	3	0	1	3	1	8
VERONA	2	1	1	3	1	8
REGGIO	2	1	1	3	1	8
BOLOGNA	2	1	1	2	1	7
NIZZA	2	1	1	2	1	7
PORTO SAN GIORGIO	2	1	1	2	1	7
MONZA	1	1	1	3	1	7
BAGNO DI ROMANG	1	1	1	3	1	7
MANTOVA	1	1	1	3	1	7
SUIO	1	1	1	3	1	7
CUNEO	1	1	1	3	0	6
ROMA	1	1	1	2	1	6
GENOVA	1	1	1	2	1	6
MASSA	1	0	1	3	1	6
TORINO	1	0	1	3	1	6
BASELGA	0	1	1	3	1	6
MILANO	0	1	1	3	1	6
CAPOTERRA	0	1	1	3	1	6
CIVITANOVA	0	1	1	2	2	6
	25	16	20	54	20	135
	3 vinc	4 in CL			10 in ES	
	4 dai prel	12 in CDC				

Per la stagione 2022-2023 l'ASF è salita al **7°** posto nel Ranking e abbiamo **7** posti garantiti nelle 3 maggiori competizioni SIF, così distribuiti:

- 2 posti alla fase a Gironi di Champions League (assegnato al vincitore della ASF League ed al 2° classificato);
- 1 posti ai Preliminari di Champions League (assegnato al 3° in 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 o già qualificato ai preliminari di Champions, il posto in Coppa Coppe verrà assegnato al 4° classificato in ASF League);
- 2 posti alla fase a gironi di Europa League (assegnati al 4° e 5° classificato in ASF League);
- 1 posto al turno preliminare di Europa League (assegnato al 6° classificato in ASF League).

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 tramite 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 2021-2022 sono quindi invitate:

Olympic FC (Paolo), Golden St. Warriors (Lanfranco), Deportivo Aperitivo (Federico) e River (Alessandro).

Le modalità della competizione, che avrà luogo nel 2022, saranno comunicate in seguito.



ASF
LEAGUE

ASF
CUP

ASF
SUPERCUP

ASF
TROPHY

			ASF LEAGUE	ASF CUP	ASF SUPERCUP	ASF TROPHY
01	22-AGO	-				
02	29-AGO	-				
03	12-SET	-				
04	19-SET	NO	01			
05 _{mer}	22-SET	NO	02			
06	26-SET	NO	03	01		
07	03-OTT	SI	04			
08	17-OTT	SI	05			
09	24-OTT	SI	06	02		
10 _{mer}	27-OTT	NO	07			
11	31-OTT	NO	08			
12	07-NOV	SI	09	03		
13	21-NOV	SI	10			
14	28-NOV	SI	11			
15 _{mer}	01-DIC	NO	12	04		
16	05-DIC	NO	13			
17	12-DIC	SI	14			
18	19-DIC	SI	15	05		
19 _{mer}	22-DIC	NO	16			
20 _{mer}	06-GEN	NO	17			
21	09-GEN	NO	18	06		
22	16-GEN	SI	19			
23	23-GEN	SI	20			
24	06-FEB	SI	21	QUA		
25	13-FEB	SI	22	QUA		
26	20-FEB	SI	23			
27	27-FEB	SI	24			
28	06-MAR	SI	25	SEM		
29	13-MAR	SI	26	SEM		
30	20-MAR	SI	27			
31	03-APR	SI	28			
32	10-APR	SI	29	FIN		
33	17-APR	SI	30			
34	24-APR	SI	31			
35	01-MAG	SI	32			
36	08-MAG	SI	33			
37	15-MAG	NO	play			SEM
38	22-MAG	NO	play		FIN	FIN

all stars
fantaleague

ASF
LEAGUE

ASF
CUP

ASF
SUPERCUP

ASF
TROPHY