



ALL STARS
FANTALEAGUE

since 1995

regolamento 2023/2024

#**29**

REGOLAMENTO ALL STARS FANTALEAGUE 2023-2024

REGOLAMENTO ALL STARS FANTALEAGUE 2023-2024	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
CONFERMA GIOCATORI.....	7
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



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 – che sarà complessivamente di 500 monete -, 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: **140 monete**

2° Classificato: **100 monete**

3° Classificato: **70 monete**

ASF CUP

Vincitore: **110 monete**

ASF TROPHY

Vincitore: **80 monete**

ASTA INIZIALE

Rose:

La sera dell'asta si dovranno formare delle rose composte da **27 Giocatori** per squadra, così ripartiti:

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

Capitale Sociale:

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 27 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 a partire della 8° giornata di Serie A (corrispondente alle 4° di ASF League) che si svolge l'8 Ottobre 2023.
- Grazie all'assenza di turni infrasettimanali, il mercato sarà attivo in tutti i turni di Serie A.
- Infine chiuderà definitivamente alla giornata 34° di Serie A, ossia il 28 Aprile 2024.

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 entro le ore 20 del giorno successivo all'acquisto, pena la revoca del giocatore aggiudicato ed i crediti investiti nell'acquisto.

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, 9 difensori, 9 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 di entrambe le squadre devono avere un numero massimo di giocatori in rosa pari a 27).

E' possibile inserire crediti a conguaglio nelle trattative (es. presidente A vende Lukaku al presidente B in cambio di Vlahovic + 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 30 Marzo 2024 (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. 40 kapitals
3. 35 kapitals
4. 30 kapitals
5. 25 kapitals
6. 20 kapitals
7. 15 kapitals
8. 10 kapitals
9. 5 kapitals
10. 0 kapitals

In caso di asta, questi crediti si sommeranno ai 500 base (es. il 1° classificato in ASF League della stagione 2023-2024, per l'asta iniziale della stagione 2024-2025 potrà avere a disposizione 550 crediti).

I nuovi presidenti che arrivano in ASF partono da una base di 500 crediti.

CONFERMA GIOCATORI

Grande novità di questa stagione (2023/2024), in vista del trentennale della lega dell'anno prossimo, è la possibilità data ad ogni presidente di poter confermare (e quindi mantenere nella propria rosa) **2 (due) giocatori** per l'anno successivo (2024/2025).

Un giocatore per poter essere confermato deve rispettare i seguenti criteri:

- Essere stato **comprato all'asta iniziale** ed essere stato **tenuto tutta la stagione** dallo stesso presidente (ossia se viene tagliato e poi ripreso non è più eleggibile come confermabile);
- Per il primo giocatore confermabile, esso deve essere stato pagato al massimo **20 (venti) kapitals** all'asta iniziale;
- Per il secondo giocatore confermabile, esso deve essere stato pagato al massimo **10 (dieci) kapitals** all'asta iniziale.

E' facoltà di ogni presidente decidere se confermare 2 (due), 1 (uno) o nessun giocatore per l'annata successiva.

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 15 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** o **sms**;
- 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 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 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**e 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.

Il campionato si svolgerà su 27 Giornate, ossia 1 girone di Andata completo, 1 girone di Ritorno completo ed un ultimo girone 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 3° e la 4° classificata saranno **2 o meno**, allora si svolgeranno i Playoff per determinare chi entrerà in zona premi. Le partite saranno svolte durante la 35° e la 36° di Serie A, costituite da andata e ritorno con fattore campo e nel caso di parità di risultati e di gol realizzati (senza supplementari e rigori), sarà proclamato 3° (e quindi a premi) la squadra che durante la regular season di ASF League si era posizionata al 3° posto (stessa regola dei playoff della Serie B Italiana).

PLAYOUT: Se i punti di differenza tra l'8° e la 9° classificata saranno **2 o meno**, allora si svolgeranno i Playoff per determinare chi si salverà. Le partite saranno svolte durante la 35° e la 36° di Serie A, costituite da andata e ritorno con fattore campo e nel caso di parità di risultati e di gol realizzati (senza supplementari e rigori), sarà proclamato 8° (e quindi salvo) la squadra che durante la regular season di ASF League si era posizionata all'8° posto (stessa regola dei playoff della Serie B Italiana). La perdente dello spareggio sarà la seconda retrocessa.

L'ultima classificata della regular season (10°) e chi perderà i Playoff (se si svolgeranno, altrimenti sarà la 9°) 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.

La coppa è composta da queste 4 fasi:

- Top Ten
- Quarti di finale
- Semifinali
- Finale

Fase **Top Ten**:

- 2 Gironi
- 5 Squadre per girone
- 5 Giornate impegnate
- 4 Partite (in campo neutro)
- 4 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 con il Ritorno che viene giocato in casa dalla squadra meglio classificata nella fase Magic Twelve. Questo il tabellone:*

Q1: A1 vs B4

Q2: B2 vs A3

Q3: B1 vs A4

Q4: A2 vs B3

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:

- 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, 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 un paio di stagioni, come nel calcio reale, è stata abolita la regola del “gol in trasferta vale doppio”.

ASF SUPERCUP

Da questa stagione, come nella Serie A, l'ASF Supercup sarà disputata da 4 squadre, con semifinali e finale secca. Si qualificano, come di consuetudine, la vincitrice dell'ASF League e la vincitrice dell'ASF Cup. Inoltre prenderanno parte alla competizione anche la Finalista di ASF Cup e la 2° classificata in ASF League. Nel caso in cui la vincitrice ed il 2° classificato di ASF League fossero anche tra i vincitori o finalisti di ASF Cup, i restanti posti di qualificazione saranno assegnati alla 3° e alla 4° classificata in ASF League.

Gli accoppiamenti delle semifinali saranno i seguenti:

- Vincitore ASF League – Finalista ASF Cup
- Vincitore ASF Cup – 2° classificato ASF League

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

Il primo classificato dei tre gironi di 9 partite di ASF League (1-9; 10-18; 19-27) più il secondo classificato dell'ultimo girone (19-27) si qualificheranno alla Final Four che sarà giocata con semifinali e finale in gara unica durante la 35' e 36' giornata di Serie A.

Fase Qualificazioni:

- 1° Blocco: Giornate (ASF League) 1° - 9° --> 1° classificato avanza alla Final Four
- 2° Blocco: Giornate (ASF League) 10° - 18° --> 1° classificato avanza alla Final Four
- 3° Blocco: Giornate (ASF League) 19° - 27° --> 1° classificato avanza alla Final Four
- 3° Blocco: Giornate (ASF League) 19° - 27° --> 2° classificato avanza alla Final Four

In caso si classificasse al primo posto in uno dei tre blocchi una squadra già qualificata alla Final Four, il suo posto sarebbe preso dalla squadra seconda classificata in quel blocco; 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 20 leghe provenienti da tutta Italia. Ci sono 4 competizioni: Champions SIF, Coppa delle Coppe SIF, Europa SIF e SIF Cup.

L'iscrizione costa **9 monete** a squadra, che dovranno essere portati alla serata dell'asta.

I primi turni preliminari prenderanno il via alla 7' di Serie A (**1 Ottobre 2023**), mentre la Fase a Gironi avrà inizio alla 12' di Serie A (**12 Novembre 2023**), secondo il calendario sottostante:

- *1 Ottobre 2023: Preliminari della Champions SIF*
- *1 Ottobre 2023: Preliminari di SIF Cup*
- *22 Ottobre 2023: Playoff Europa SIF*
- *Inizio Novembre 2023: Sorteggio dei Gironi delle Coppe Principali*
- *12 Novembre 2023: Inizio Fase a Gironi delle Coppe Principali (Champions, Coppe, Europa)*
- *20 Febbraio 2024: aggiornamento Rose*

Per la stagione 2023-2024 l'ASF è **2°** nel Ranking e pertanto abbiamo **8** posti a disposizione nelle 3 maggiori competizioni SIF, così distribuiti:

- **2 posti** alla fase a Gironi di Champions SIF

(assegnato al vincitore della ASF League FC Originario ed al secondo classificato FC Rainbow Stars);

- **1 posto** ai Preliminari di Champions SIF

(assegnato al 3° classificato in ASF League River);

- **1 posto** alla fase a Gironi di Coppa Coppe SIF

(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 4° classificato in ASF League; lo scorso anno il 4° classificato è stato Real Cadrega).

- **3 posti** alla fase a Gironi di Europa SIF

(assegnati al 5°, 6° e 7° classificato in ASF League, ossia Atletico Melito, Olympic FC e MTK Havana Club);

- **1 posto** ai Playoff di Europa SIF

(assegnato al 8° classificato in ASF League, ossia FC Tokyo Verdy).

PER LA STAGIONE 2023/24										
POS. RAN.	NOME LEGA	CITTA'	PUNTI RANKING	C.S.	PREL. C.S.	C.d.C.	E.S.	2° T PREL. ES.	1° T Prel. ES	TOT
1	FANTACALCIO BUTEI	VERONA	7497,61	2	1	1	3	1	0	8
2	ALL STARS FANTALEAGUE	TORINO	7339,29	2	1	1	3	1	0	8
3	LEGA DE LU PORTU	PORTO SAN GIORGIO	7253,33	2	1	1	3	1	0	8
4	AUSNC	MILANO	6655	2	1	1	2	1	1	8
5	MANTRAKATA	CIVITANOVA MARCHE (MC)	6171,66	1	2	1	2	1	1	8
6	FANTA RIONE MARCONI	REGGIO CALABRIA	6116,06	1	2	1	2	1	1	8
7	FANTADAVAI	CAPOTERRA (CA)	6042,00	1	2	1	2	1	1	8
8	LEGA CUNEO 1993	CUNEO	6000,00	1	2	1	2	1	1	8
9	FANTALION	BASELGA DI PINE' (TN)	5716,67	1	2	1	2	1	1	8
10	LEGA DEI PEZZENTI	BARI	5037,5	1	1	1	3	1	1	8
11	FANTACALCIO BOCCIA	ROMA	4803,80	1	1	1	2	1	2	8
12	LEGA FANTACALCIO SUIO	SUIO (LT)	4712,81	1	1	1	2	1	2	8
13	FANTAGIANDO	Reggio Calabria	4662,81	1	0	1	3	1	2	8
14	FANTABOCI	Civezzano (TN)	4662,81	1	0	1	3	1	1	7
15	LEGA FANTABARI	Bari	4662,81	1	0	1	3	1	1	7
16	LEGA FANTACAZZISTI	Basciano (TE)	4662,81	1	0	1	3	1	1	7
17	FANTA POLEMICO	Taranto		1	0	1	2	1	2	7
18	LEGA SAINZ SALAMIN	Trezzano sul Naviglio		1	0	1	2	1	2	7
19	LOGISTICUP	Roma Nord		1	0	1	2	1	2	7
20	MAJOR LEAGUE SUIO	Suio Terme (LT)		1	0	1	2	1	2	7
21	X									
TOT				24	17	20	48	20	24	129

Col passare degli anni e 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 **10** le nostre compagini.

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

PER LA STAGIONE 2024/25										
POS. RAN.	NOME LEGA	CITTA'	PUNTI RANKING	C.S.	PREL. C.S.	C.d.C.	E.S.	2° T PREL. ES.	1° T Prel. ES	TOT
1	FANTACALCIO BUTEI	Verona	7.401,78	2	1	1	3	1	0	8
2	ALL STAR FANTALEAGUE	Torino	7.191,79	2	1	1	3	1	0	8
3	FANTADAVAI	Capoterra	7.182,00	2	1	1	3	1	0	8
4	FANTALION	Baselga di Penè (TN)	6.866,67	2	1	1	2	1	1	8
5	LEGA CUNEO 1993	Cuneo	6.557,14	1	2	1	2	1	0	7
6	FANTA RIONE MARCONI	Reggio Calabria	6.387,50	1	2	1	2	1	0	7
7	FANTACALCIO BOCCIA	Roma	6.208,57	1	2	1	2	1	0	7
8	AUSNC	Milano	6.203,10	1	1	1	3	1	0	7
9	MANTRAKATA	Civitanova Castellana	6.182,86	1	1	1	3	1	0	7
10	LEGA DE LU PORTU	Porto San Giorgio	6.145,83	1	1	1	3	1	0	7
11	LEGA FANTABARI	Bari	5.948,54	1	1	1	2	1	1	7
12	FANTABOCI	Civezzano (TN)	5.725,21	1	1	1	2	1	0	6
13	LEGA DEI PEZZENTI	Bari	5.462,50	1	0	1	3	1	0	6
14	LOGISTICUP	Roma Nord	5.358,54	1	0	1	3	1	0	6
15	LEGA FANTACALCIO SUIO	Suio (LT)	5.345,67	1	0	1	3	1	0	6
16	FANTA POLEMICO	Taranto	4.922,83	1	0	1	3	1	0	6
17	LEGA FANCAZZISTI	Basciano (TE)	4.354,37	1	0	1	2	1	1	6
18	LEGA SAINZ SALAMIN	Trezzano sul Naviglio	4.275,21	1	0	1	2	1	1	6
19	FANTAGIANDO	Reggio Calabria	4.068,54	1	0	1	2	1	1	6
20	X			1	0	1	2	1	1	6
21	X			1	0	1	2	0	2	6
TOT				25	15	21	52	20	8	133
				+3 Vinc. C.	^	^	^	^	^	^
				4 vanno in C.S. e 11 in S.d.C.			le 12 vincenti in E.S.			

Dalla passata stagione la modalità di gioco della SIF non è più Classic come nella passate edizione, ma diventa Mantra. A [questo link](#) potete trovare il sistema di funzionamento di tale modalità.

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.