



REGOLAMENTO



Master League Fantacalcio

La lega viene gestita - dalla stagione 2019/2020 - interamente sulla piattaforma fantacalcio.it (ex FantaGazzetta), sfruttandone pertanto buona parte del regolamento, che è possibile visitare a questo link: fantacalcio.it/regolamenti/leghe-private

*La partecipazione al gioco è totalmente gratuita.
Non è previsto alcun tipo di montepremi, tantomeno alcuna tassa di iscrizione.
Si tratta di un gioco che coinvolge appassionati da tutta Italia riuniti
in una community nata spontaneamente.*

ISCRIZIONI

Fase di riconferma

I partecipanti alla stagione precedente hanno priorità di iscrizione per la stagione successiva, a patto di riconfermare la propria presenza entro la data stabilita dalla lega. Oltre questa data non sarà garantita la serie di appartenenza e il posto nella lega in caso di nuovi iscritti.

Nuove iscrizioni

Sulla base di eventuali mancate riconferme saranno aperte le iscrizioni a nuovi partecipanti. Per poter iscrivere la propria squadra l'utente dovrà prima registrarsi a questo sito e inviare tramite mail il nome della propria squadra e lo stemma da utilizzare.

Squadre B

Sulla falsariga del modello spagnolo sono introdotte le squadre B. potrebbe verificarsi la necessità di completare la 4° serie in virtù di mancate riconferme o scarsità di nuovi iscritti. Qui nasce l'idea delle Squadre B, sulla falsa riga del modello spagnolo dove diverse squadre (Real Madrid, Barcellona, Siviglia etc.) hanno una propria squadra affiliata che gioca in categorie inferiori.

Ecco nel dettaglio come funzioneranno:

Le Squadre B sono "attivabili" solo in caso di necessità per completare l'organico della D-League in caso di mancanza di utenti. Ad inizio stagione sarà richiesto agli utenti di Serie A e Serie B di manifestare il proprio interesse a guidare una seconda squadra. Gli utenti saranno pertanto inseriti in una lista cronologica da cui attingere in caso di necessità.

Le squadre B sono vere e proprie succursali di squadre già presenti nella lega (partecipanti



alla Serie A o alla Serie B) e guidate dal medesimo fantamanager. Fanno mercato come tutte, possono fare scambi e acquisti al mercato libero.

Come da modello spagnolo, la squadra affiliata non potrà mai incontrare la squadra principale in alcuna competizione: questo si traduce nel fatto che le squadre B non partecipano alla MLF Cup, nè hanno diritto di accesso alle competizioni europee.

Le squadre B inoltre possono essere promosse fino al massimo alla Serie JR.

Nel caso in cui una squadra B venga promossa in Serie JR, e a patto che la squadra principale non vi retroceda, può conservare il posto nel torneo successivo qualora non vi fossero nuovi utenti da inserire.

In linea generale le squadre B smettono di esistere se nella successiva stagione vengono rimpiazzate da nuovi utenti, mentre conservano il posto in caso contrario.

Le squadre B non hanno comunque diritto ai rinnovi.

Le squadre B devono avere una denominazione sociale che richiami la squadra principale, così come lo stemma.

Possono essere anche usati il medesimo stemma e il medesimo nome squadra se accompagnato dalla lettera "B" (vedi ad es. FC Barcelona B, Real Madrid B etc. etc.)

Questo nuovo strumento delle squadre B serve, di fatto, ad evitare che sia la Presidenza di lega a gestire una o più squadre contemporaneamente, dando la possibilità agli utenti di dare una mano in caso di bisogno.

Una squadra B comporta a tutti gli effetti dover gestire 2 squadre per tutto l'anno, dal mercato all'invio settimanale della formazione.

Di seguito sono elencate le personalizzazioni regolamentari attuate nella lega privata Master League Fantacalcio, a cui si accede tramite invito o parola d'ordine.



LA ROSA *(integrazione al punto 2 del regolamento sopra linkato)*

La rosa di una fantasquadra è composta da 25 calciatori, così divisi:

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

Formazione titolare, panchina e tribuna

Dovrai schierare i tuoi 11 calciatori titolari in base ai seguenti moduli:

- 361
- 352
- 343
- 451
- 442
- 433
- 532
- 541

12 invece vanno in panchina.

La formazione sarà possibile inviarla tramite l'apposito Sito di Lega generato su leghe.fantacalcio.it

Oltretutto il Sito conterrà statistiche, calendario di ciascuna competizione, rose, resoconto dei crediti e delle operazioni in entrata e in uscita di ciascuna serie.

Ai fini del gioco, verranno presi in considerazione per calcolare i Punti-Squadra e quindi il risultato dell'incontro, gli undici calciatori schierati nella formazione titolare (e, nel caso, in panchina) alla scadenza pre-partita.

Il sistema farà le necessarie sostituzioni (non più di tre per squadra) nel caso qualcuno dei titolari non sia sceso in campo nella realtà o comunque non abbia preso il voto.

I calciatori in panchina sostituiscono eventuali titolari assenti nell'ordine in cui sono schierati.



Invio formazione

Campionato e Coppe

In caso di mancato invio della formazione è automatico il 3-0 a tavolino.

Il sistema di calcolo di fantacalcio.it gestirà automaticamente, secondo i parametri impostati, anche le situazioni di doppio mancato invio della formazione da parte di due squadre sfidanti

PUNTEGGIO

La Partita

Viene disputata tra le due formazioni titolari schierate da ciascuna fantasquadra.

La squadra che avrà segnato il maggior numero di fantagol vincerà la gara.

Se non sarà segnato alcun fantagol o se le squadre avranno segnato eguale numero di fantagol, la gara risulterà conclusa in parità.

Il numero di fantagol segnati da ciascuna squadra viene calcolato per mezzo della **Tabella di Conversione**.

L'Esito della Gara

L'esito di ciascuna gara viene calcolato assegnando un certo numero di fantagol a ciascuna squadra, a seconda dei **Punti-Squadra** totalizzati. I Punti-Squadra sono la somma dei punteggi totalizzati da ciascuno degli undici calciatori schierati come titolari (o dalle riserve che li sostituiscono). Il punteggio di ciascun calciatore è dato dai voti assegnati dalla piattaforma fantacalcio.it, così come l'attribuzione di gol, assist e autogol.

Bonus/Malus

Al voto vanno sommati i seguenti punti bonus e malus:

- +3 punti per ogni gol segnato
- 3 punti per un rigore sbagliato
- +3 punti per ogni rigore parato dal portiere (o da chi ne fa le veci)
- 2 punti per ogni autorete
- 1 punto per ogni gol subito dal portiere (o da chi ne fa le veci)
- 1 punto per ogni espulsione
- 0,5 punti per ogni ammonizione
- +1 punto per ogni assist (sia esso in movimento o da calcio piazzato)
- +0,5 per i portieri che rimangono imbattuti

Inoltre, per simulare il vantaggio di giocare in casa verranno assegnati due (2) punti, come **Fattore Campo**, alla squadra di casa, da sommare ai propri Punti-Squadra.



Risultato Finale

Per determinare il Risultato Finale della gara vengono confrontati i Punti-Squadra delle due squadre in base alla seguente Tabella di Conversione, ovvero si assegna un certo numero di fantagol a ciascuna squadra, a seconda dei Punti-Squadra ottenuti.

Tabella di Conversione:

PUNTI SQUADRA	GOL SEGNATI
Meno di 66 punti	0 gol segnati
Da 66 a 71,999 punti	1 gol segnato
Da 72 a 76,999 punti	2 gol segnati
Da 77 a 80,999 punti	3 gol segnati
Da 81 a 84,999 punti	4 gol segnati
Da 85 a 88,999 punti	5 gol segnati
Da 89 a 92,999 punti	6 gol segnati

e così via ogni 3.9 punti

Modificatore Difesa

Il modificatore della difesa si calcola sulla base della mediavoto dei difensori schierati (incluso il portiere) da una squadra, senza tener conto di ammonizioni, espulsioni, gol, autogol etc. In base a questa mediavoto vengono aggiunti o sottratti un X numero di fantapunti al totale della propria squadra.

Ecco la tabella di conversione:

Media voto difensori inferiore a 5,00 = -4 fantapunti

Media voto difensori tra il 5,00 e il 5,24 = -3 fantapunti

Media voto difensori tra il 5,25 e il 5,49 = -2 fantapunti

Media voto difensori tra il 5,50 e il 5,74 = -1 fantapunti

Media voto difensori tra il 5,75 e il 5,99 = 0

Media voto difensori tra il 6,00 e il 6,24 = +1 fantapunti

Media voto difensori tra il 6,25 e il 6,49 = +2 fantapunti

Media voto difensori tra il 6,50 e il 6,74 = +3 fantapunti

Media voto difensori tra il 6,75 e il 6,99 = +4 fantapunti



Media voto difensori superiore a 7,00 = +5 fantapunti

n.b. il calcolo della media voti avviene sulla base dei voti del portiere e dei migliori 3 difensori in una squadra, esclusi bonus/malus, oppure, nel caso le impostazioni del modificatore non prevedano l'inclusione del portiere, dai voti dei migliori 4 difensori in campo, esclusi bonus/malus. A dogni modo i modificatori di difesa diventano operativi solo quando una squadra schiera la difesa con almeno 4 difensori, anche quando i modificatori di difesa includono i portieri.

Modificatore Centrocampo

Il modificatore del centrocampo viene calcolato sulla base della differenza dei voti (forbice) tra le somme dei fantapunti ottenuti dai reparti delle due contendenti.

Ecco la tabella di conversione:

Forbice uguale o inferiore a 2:

-0,5 alla squadra con il totale minore, +0,5 alla squadra con il totale maggiore

Forbice uguale o inferiore a 2,5:

-1 alla squadra con il totale minore, +1 alla squadra con il totale maggiore

Forbice uguale o inferiore a 3:

-1,5 alla squadra con il totale minore, +1,5 alla squadra con il totale maggiore

Forbice uguale o inferiore a 3,5:

-2 alla squadra con il totale minore, +2 alla squadra con il totale maggiore

Forbice uguale o inferiore a 4:

-2,5 alla squadra con il totale minore, +2,5 alla squadra con il totale maggiore

Forbice uguale o inferiore a 4,5:

-3 alla squadra con il totale minore, +3 alla squadra con il totale maggiore

Forbice uguale o inferiore a 5:

-3,5 alla squadra con il totale minore, +3,5 alla squadra con il totale maggiore

Forbice uguale o inferiore a 5,5:

-4 alla squadra con il totale minore, +4 alla squadra con il totale maggiore

Forbice uguale o inferiore a 6:

-5 alla squadra con il totale minore, +5 alla squadra con il totale maggiore

n.b. il calcolo delle somme totali avviene sulla base dei voti di ciascun centrocampista per squadra, esclusi bonus/malus

Nel caso di disparità nel numero di centrocampisti schierati dai due fantallenatori, verranno aggiunti alla squadra con meno centrocampisti, tanti voti pari a 5 quanti sono i



centrocampisti mancanti per pareggiare il numero dell'avversario.

Modificatore Attacco

In questo caso si aggiungono punti bonus ai soli attaccanti che abbiano avuto almeno la sufficienza ma che non abbiano segnato.

Ecco la tabella di conversione:

Attaccante con media voto tra il 6,5 e il 6,99 = +0,5 punti

Attaccante con media voto tra il 7,00 e il 7,49 = +1 punto

Attaccante con media voto tra il 7,50 e il 7,99 = +1,5 punti

Attaccante con media voto superiore a 8,00 = +2 punti

COSA SUCCEDE IN CASO DI RINVII DI PARTITE

Nel caso di giornate in cui si verifichino fino a un massimo di 3 partite rinviate:

- In **campionato** la giornata viene "congelata", e si aspetteranno i recuperi per il calcolo definitivo delle partite. Sarà comunque temporaneamente chiusa la giornata assegnando i momentanei, canonici, voti d'ufficio come da impostazioni di fantacalcio.it.

- In caso di partire di **coppa** nella **fase a gironi** si verificherà se i recuperi delle partite potranno avvenire prima della fine di questa fase ed in caso positivo si procederà come in campionato, congelando la giornata e ricalcolando tutto dopo i recuperi.

- In caso di partire di **coppa** nella **fase ad eliminazione diretta** verranno assegnati i voti d'ufficio come da impostazioni di fantacalcio.it, a meno che i recuperi non avvengano prima del ritorno o del turno successivo, in questo caso si procederà al congelamento della giornata come in campionato.

REGOLA COVID

Nel caso di giornate in cui si verifichino più di 3 partite rinviate saranno assegnati, in ogni competizione, i voti d'ufficio come da impostazioni di fantacalcio.it



MERCATO INIZIALE O ASTA

RINNOVI GIOCATORI

A inizio di ogni nuova stagione i manager di ciascuna squadra della lega (ad esclusione delle squadre della D-League) potranno esercitare il diritto di rinnovo su un totale max di 3 giocatori tesserati nella propria squadra nella stagione passata (entro un limite di tempo deciso in base all'inizio del campionato reale; in ogni caso prima dell'inizio del mercato a buste chiuse).

Tra i 3 giocatori confermabili (si ricorda che le riconferme sono assolutamente opzionali, quindi non obbligatorie, e possono essere anche meno delle 3 consentite) non possono esserci i Portieri, inoltre non si possono confermare più di 1 giocatore per ruolo; quindi, ogni manager potrà riconfermare:

- max 1 difensore
- max 1 centrocampista
- max 1 attaccante

La riconferma ha ovviamente un costo, e sarà quello pagato ad inizio anno nel mercato iniziale (o al mercato libero), o "ereditato" da uno scambio: i crediti che ogni manager spende per le riconferme saranno naturalmente decurtati dai 300 crediti iniziali disponibili per la stagione successiva.

Diritto di rinnovo per promosse e retrocesse

Nel caso di squadre promosse e retrocesse potrebbe verificarsi che una o più squadre vogliano confermare uno stesso giocatore riconfermato da una squadra già presente in nella serie di appartenenza. Per ovviare al problema si darà la precedenza di scelta in base al piazzamento ottenuto nella stagione precedente

Serie A

Le squadre che vengono promosse vanno ad occupare il 9°, 10°, 11° 12° posto della serie di arrivo.

Serie B e Serie JR

Vale l'ordine in base alla somma fantapunti del campionato precedente e che determina, per l'appunto, l'ordine di scelta; le 4 neopromosse dalla Serie JR/D-League vanno ad occupare, comunque, gli ultimi 4 posti di questo elenco.

A parità di somma fantapunti avrà la precedenza la squadra che ha segnato più gol; a parità di gol segnati ha la precedenza la squadra che ha subito meno gol. A parità di gol subiti si procede ad un sorteggio per determinare l'ordine di scelta.



Diritto di rinnovo in caso di ripescaggi

Eventuali squadre ripescate e retrocesse nelle stagione precedente occuperanno d'ufficio sempre il 12° posto nell'ordine di scelta dei giocatori. Eventuali squadre ripescate poichè promosse in luogo di un'altra (per i più disparati motivi) seguono l'iter già descritto precedentemente.

MERCATO INIZIALE

L'asta iniziale è gestita tramite il sistema delle buste chiuse di fantacalcio.it, che prevede l'assegnazione dei calciatori in base ad offerte "al buio". In caso di pari offerta massima per un giocatore, questo non viene assegnato e viene rimesso sul mercato dalla tornata successiva.

Ogni squadra ha a disposizione 300 fantamilioni (rinnovi permettendo).

Le squadre partecipanti al campionato (suddivise per serie) avranno a disposizione da un minimo di 8 ad un massimo di 10 tornate di mercato standard, spalmate in giorni consecutivi con questi orari giornalieri:

- Dalle ore 6.00 alle ore 22.00

Ogni squadra, per ogni sessione, potrà effettuare offerte in busta chiusa senza sapere né il numero, né i nomi dei giocatori offerti dalle altre squadre della stessa serie.

È possibile effettuare un massimo di offerte per ruolo in base al fatto di avere o meno spazio in rosa per acquistare un giocatore.

Ad esempio; nella prima sessione tutte le squadre, partendo da 0 giocatori in rosa (ad eccezione di eventuali rinnovi) potrà offrire per:

Max 3 portieri

Max 8 difensori

Max 8 centrocampisti

Max 6 attaccanti

Man mano che le rose andranno a delinearsi sarà quindi possibile effettuare un numero sempre minore di offerte.

Se una squadra ha già completato uno o più reparti non potrà fare offerte per i giocatori di quella categoria.

Al fine di consentire il completamento delle rose a tutte le squadre vengono previste ulteriori 2 tornate di mercato da effettuare il giorno successivo alla chiusura delle sessioni standard, secondo questi orari:

- Tornata 1: dalle ore 6.00 alle ore 15

- Tornata 2: dalle ore 15 alle ore 23



È possibile, per ciascuna tornata, effettuare solo 1 offerta per il ruolo di portiere.

Chi trasgredisce questa regola si vedrà penalizzato in classifica con 1 punto, gli verrà annullata l'eventuale assegnazione del portiere (il giocatore tornerà disponibile per tutti nella tornata successiva) e non gli verranno restituiti i crediti spesi per l'operazione.

Nel corso dell'asta iniziale **è vietato svincolare giocatori**. Nel caso in cui una squadra dovesse effettuare uno svincolo si vedrà reintegrare il giocatore, annullato l'acquisto di un eventuale suo sostituto, riceverà una penalizzazione in classifica pari a 3 punti e non gli verranno restituiti i crediti spesi.

Qualora risultassero squadra che ancora non hanno completato la propria rosa anche dopo le ulteriori sessioni extra, queste saranno completate d'ufficio con l'assegnazione di giocatori tramite sorteggio, al costo di 1 credito.

In caso di completamento delle rose anticipato rispetto ai tempi, le tornate previste saranno convertite in un'unica sessione di scambi aperta h24 fino al termine originario della 10° tornata.

MERCATO LIBERO E SCAMBI

Dopo l'asta iniziale ogni squadra riceve un bonus di 50 fantamilioni.

Sono previste 6 tornate di mercato libero secondo quanto descritto di seguito.

Sessione invernale di riparazione - Febbraio

6 tornate di mercato a buste chiuse spalmate in altrettanti giorni, da effettuarsi nella prima settimana utile dopo la chiusura del calciomercato reale*, secondo questi orari giornalieri:

- Dalle ore 6.00 alle ore 22.00

Se necessario - sulla base delle date del campionato di Serie A reale - verrà presa una giornata di pausa dal campionato, per consentire il completamento della sessione.

Al momento dell'avvio della sessione di riparazione tutte le rose saranno "ripulite" d'ufficio, rimuovendo pertanto i giocatori non più presenti nella Serie A reale (con relativi conguagli in crediti in base alla tipologia di vendita).

È possibile, per ciascuna tornata, effettuare solo 1 offerta per il ruolo di portiere.

Chi trasgredisce questa regola si vedrà penalizzato in classifica con 1 punto, gli verrà annullata l'eventuale assegnazione del portiere (il giocatore tornerà disponibile per tutti nella tornata successiva) e non gli verranno restituiti i crediti spesi per l'operazione.

Nel corso dell'asta di riparazione **è vietato svincolare giocatori**. Nel caso in cui una



squadra dovesse effettuare uno svincolo si vedrà reintegrare il giocatore, annullato l'acquisto di un eventuale suo sostituto, riceverà una penalizzazione in classifica pari a 3 punti e non gli verranno restituiti i crediti spesi.

Qualora risultassero squadre che ancora non hanno completato la propria rosa al termine delle sessioni, verrà richiesto alle squadre coinvolte di indicare una lista di possibili acquisti, tanti quanti saranno necessari per il completamento della rosa.

In caso di più squadre coinvolte l'assegnazione avverrà sulla base dell'ordine di preferenza indicato dai singoli fantamanager al momento dell'invio della lista dei possibili acquisti. In caso di pari ordine di preferenza verrà assegnato alla squadra messa peggio nella classifica al momento della sessione invernale.

In caso di completamento delle rose anticipato rispetto ai tempi, le tornate previste saranno convertite in un'unica sessione di scambi aperta h24 fino al termine originario dell'ultima tornata.

In caso di mancato completamento entro i termini indicati in fase di mercato, le rosse che ancora risultano incomplete verranno completate d'ufficio con assegnazioni di giocatori casuali al costo di 1 credito.

Sessione scambi - Febbraio

È prevista una sessione dedicata esclusivamente all'ufficializzazione di scambi tra squadre della medesima serie, da svolgersi immediatamente dopo la "Sessione invernale" e della durata di 14 giorni. Durante i weekend di partite non sarà possibile fare scambi.

Giocatori non più in Serie A

I giocatori che non militano più in Serie A possono essere sostituiti, esclusivamente nelle sessioni di mercato predefinite - ricevendo metà dei crediti spesi (in caso di giocatore ceduto a squadre di serie inferiore) o la totalità dei crediti spesi (in caso di giocatore ceduto all'estero). Il/i giocatore/i da sostituire **non costituiscono un extra** rispetto al tetto di acquisto di 3 giocatori per tornata.

** Non possono esserci sessioni di mercato libero in settimane dove sono previsti - contemporaneamente - il posticipo del lunedì e l'anticipo del venerdì.*

Tipologie di scambi tra squadre

Scambio secco: Tizio per Caio

Scambio con nuova negoziazione del valore del cartellino dei giocatori scambiati.

Nuova regola introdotta in funzione riconferma. Poniamo il caso che voglia scambiare il giocatore Tizio (pagato 30 crediti alla Draft) con il giocatore Caio di un'altra squadra (che



lo ha pagato 5 crediti alla Draft); in caso di riconferma nella stagione successiva i due prezzi sono visibilmente molto diversi, andando a favorire nettamente una delle due squadre. I due fantamanager hanno la facoltà di rinegoziare il prezzo del cartellino dei due giocatori. Poniamo Tizio = nuova valutazione 20, e Caio = nuova valutazione 18. Questi saranno i loro nuovi prezzi. Ci sono però dei limiti. All'interno di uno scambio (1 giocatore per 1 giocatore) qualora si volessero rinegoziare i prezzi allora solo uno dei giocatori potrà essere svalutato e solo uno potrà invece vedere aumentare la sua valutazione (è vietato una cosa di questo tipo: Tizio, da 20 crediti a 5 crediti e Caio da 40 crediti a 5 crediti. Entrambi sono stati svalutati e questo non può accadere. Se Tizio viene svalutato da 20 a 5, allora Caio dovrà necessariamente vedere aumentare la sua valutazione, anche solo di 1 credito). In caso di scambi multipli si dovrà specificare se si vuole rinegoziare il prezzo del cartellino di uno o più giocatori, e sempre dello stesso ruolo. Esempio. Tizio (Att, costo 30) e Caio (Cen, costo 20) vengono ceduti in cambio di Sempronio (Att, costo 5) e Plinio (Cen, costo 45). Qualora si voglia operare una rinegoziazione dei prezzi bisognerà farlo distintamente per ruoli (non si può rinegoziare il prezzo di due giocatori di ruolo diverso all'interno di uno scambio multiplo: o ATT per ATT o CEN per CEN, ma mai ATT per CEN etc.). Il giocatore che viene svalutato potrà vedere diminuire il suo costo fino ai 3/5 del suo valore iniziale. Non ci sono limiti invece per l'aumento della valutazione.

Scambio con conguagli in crediti: Tizio per Caio + 20 crediti

Scambio con nuova negoziazione del valore del cartellino dei giocatori scambiati e con conguagli in crediti: Tizio (da 30 crediti scende a 20) per Caio (da 5 crediti sale a 18) + 10 crediti.

Casi particolari legati allo svolgimento del Mercato Libero

Nel caso un giocatore rimanga non assegnato nel corso dell'ultima tornata di mercato, nessuna squadra che necessiti di completare la rosa nel ruolo in questione (ad esempio perché deve sostituire un giocatore non più presente in Serie A) potrà comunque tesserarlo, a prescindere che abbia effettuato offerte o meno. Dovrà quindi scegliere un giocatore alternativo.

COMPOSIZIONE DELLA LEGA E COMPETIZIONI

Campionato

I partecipanti alla Master League FCM sono 48, divisi in 4 serie: Serie A, Serie B, Serie JR, D-League a girone unico da 12 squadre ciascuna.

Ogni serie e ogni girone ha il proprio mercato indipendente.

Formula Campionato

Si gioca sul modello della Scottish Premier League: un girone di andata, un girone di



ritorno e un altro girone di andata, per un totale di 33 giornate, al termine delle quali si chiude il campionato.

Essendo le giornate in numero dispari sarà possibile avere squadre con un numero di partite in casa maggiore rispetto a quelle in trasferta e viceversa (16 in casa e 17 in trasferta, o 17 in casa e 16 in trasferta): sarà il sorteggio del calendario a determinare questo fattore. Ogni team sfiderà per 3 volte i propri avversari di serie. Il campionato inizia in occasione della 2° giornata della Serie A reale e termina in occasione della 36° giornata della Serie A reale.

Serie A

Dopo le 33 giornate di campionato sarà proclamato vincitore della MLF il primo classificato. Retrocedono in Serie B le ultime 4 classificate.

Serie B

Dopo le 33 giornate di campionato verranno promosse in Serie A le prime 4 squadre classificate, retrocedono in Serie Junior le ultime 4 classificate.

Serie JR

Dopo le 33 giornate di campionato verranno promosse in Serie B le prime 4 squadre classificate, retrocedono in D-League le ultime 4 classificate.

D-League

Dopo le 33 giornate di campionato verranno promosse in Serie JR le prime 4 squadre classificate.

Sequenza dei criteri di ordinamento della classifica di ciascuna serie:

- 1 - Punti in classifica
- 2 - Somma fantapunti totale
- 3 - Differenza reti
- 4 - Gol fatti
- 5 - Gol subiti
- 6 - Classifica avulsa

MLF Cup o Coppa di Lega

La coppa di lega si gioca con un format classico ad eliminazione diretta, andata e ritorno. L'ingresso delle squadre nella competizione è definito in base ai risultati della stagione precedente. Entrano nella competizione direttamente ai 16esimi di finale:

- Le prime 6 classificate della Serie A
- Le prime 5 classificate della Serie B
- Le prime 3 classificate della Serie JR
- Le prime 2 classificate della Serie D-League

Tutte le altre 32 squadre affronteranno un primo turno preliminare. Chi vince la MLF Cup accede ai gironi della prossima Champions.



League Trophy

Partecipano le 24 squadre di Serie A e Serie B.

Fase a gironi: le squadre vengono suddivise in gironi da 3, con 3 giornate da giocarsi in campo neutro. Ciascuna squadra sfida quindi 1 volta le altre partecipanti al girone, riposando a turno nel corso delle 3 giornate. Passano il turno le prime 2 di ciascun girone.

In caso di parità di punti si ricorre ai seguenti criteri:

1. Somma fantapunti
2. Differenza reti
3. Gol fatti
4. Gol subiti
5. Classifica avulsa

Fase ad eliminazione diretta: attraverso un sorteggio integrale saranno definiti li accoppiamenti per gli ottavi e da lì in poi tutto il tabellone fino alla finale.

In caso di parità nella partita secca si ricorre ai seguenti criteri:

1. Supplementari e rigori
2. Somma fantapunti

Chi vince il torneo accede ai gironi di Europa League.

Junior League Cup (competizione soppressa dalla stagione 2021-2022)

Partecipano le 24 squadre di Serie JR e Serie D-League.

Fase a gironi: le squadre vengono suddivise in gironi da 3, con 3 giornate da giocarsi in campo neutro. Ciascuna squadra sfida quindi 1 volta le altre partecipanti al girone, riposando a turno nel corso delle 3 giornate. Passano il turno le prime 2 di ciascun girone.

In caso di parità di punti si ricorre ai seguenti criteri:

1. Somma fantapunti
2. Differenza reti
3. Gol fatti
4. Gol subiti
5. Classifica avulsa

Fase ad eliminazione diretta: attraverso un sorteggio integrale saranno definiti li accoppiamenti per gli ottavi e da lì in poi tutto il tabellone fino alla finale.

In caso di parità nella partita secca si ricorre ai seguenti criteri:



1. Supplementari e rigori
2. Somma fantapunti

Chi vince il torneo accede ai gironi di Europa League (nel caso di vittoria da parte di una squadra B accederà ai gironi la finalista perdente).

Supercoppa di Lega

Competizione che vede contrapposte la vincitrice dello Scudetto e la vincitrice della Coppa di Lega, giocata in andata e ritorno.

In caso di parità dopo i match di andata e ritorno si ricorre ai seguenti crit

1. Gol segnati in trasferta
2. Supplementari e rigori
3. Somma fantapunti

COPPE EUROPEE

Champion's League

Playoff: partite andata e ritorno.

Le vincenti dei playoff accedono ai gironi di Champions. Le perdenti accedono ai gironi di Europa League.

Fase a gironi: le 12 squadre sono suddivise in 3 gironi da 4. Verranno disputate 6 giornate nel corso delle quali ogni squadra sfiderà le altre in 2 match andata e ritorno. Passano il turno le prime 2 classificate di ciascun girone e le due migliori terze classificate in base alla somma fantapunti.

In caso di parità di punti si ricorre ai seguenti criteri:

1. Somma fantapunti
2. Differenza reti
3. Gol fatti
4. Gol subiti
5. Classifica avulsa

Fase ad eliminazione diretta: attraverso un sorteggio saranno definiti gli accoppiamenti dei quarti di finale e da lì in poi tutto il tabellone fino alla finale. Saranno giocate partite di andata e ritorno con finale secca.

In caso di parità dopo i match di andata e ritorno si ricorre ai seguenti criteri:

1. Gol segnati in trasferta (non valido per la finale)
2. Supplementari e rigori
3. Somma fantapunti

Criteri di qualificazione:

Si qualificano direttamente alla fase a gironi della Champion's League:



1° - 2° - 3° classificata Serie A
1° - 2° classificata Serie B
1° - 2° classificata Serie JR
1° classificata D-League
Vincitrice MLF Cup

Si qualificano ai playoff di Champion's League:

4° classificata Serie A
3° - 4° classificata Serie B
3° classificata Serie JR
2° - 3° classificata D-League

Saranno sorteggiati gli accoppiamenti in maniera integrale.

Le 3 vincitrici dei playoff accederanno ai gironi di Champions, le 3 perdenti retrocederanno ai gironi di Europa League.

Europa League

Playoff: partite andata e ritorno.

Le vincenti dei playoff accedono ai gironi di Europa League.

Fase a gironi: le 16 squadre sono suddivise in 4 gironi da 4. Verranno disputate 6 giornate nel corso delle quali ogni squadra sfiderà le altre in 2 match andata e ritorno. Passano il turno le prime 2 classificate di ciascun girone.

In caso di parità di punti si ricorre ai seguenti criteri:

1. Somma fantapunti
2. Differenza reti
3. Gol fatti
4. Gol subiti
5. Classifica avulsa

Fase ad eliminazione diretta: attraverso un sorteggio saranno definiti gli accoppiamenti dei quarti di finale e da lì in poi tutto il tabellone fino alla finale. Saranno giocate partite di andata e ritorno con finale secca.

In caso di parità dopo i match di andata e ritorno si ricorre ai seguenti criteri:

1. Gol segnati in trasferta (non valido per la finale)
2. Supplementari e rigori
3. Somma fantapunti

Criteri di qualificazione



Si qualificano direttamente alla fase a gironi della Europa League:

5° - 6° - 7° classificata Serie A

5° - 6° classificata Serie B

4° - 5° classificata Serie JR

4° classificata D-League

Vincitrice League Trophy

Vincitrice Junior League

Le 3 squadre perdenti dei playoff di Champion's League.

Si qualificano ai playoff di Europa League:

8° classificata Serie A

7° - 8° classificata Serie B

6° - 7° classificata Serie JR

5° classificata D-League

Saranno sorteggiati gli accoppiamenti in maniera integrale.

Le 3 vincitrici dei playoff accederanno ai gironi di Europa League.

Casi particolari che modificano i criteri di qualificazione alle coppe europee

Qualora le due squadre vincenti della MLF Cup e della League Trophy siano già qualificate di diritto alla Champions League (qualificazione diretta o ai preliminari), il loro posto nella fase a gironi di Europa League verrà preso dalla prima squadra qualificata per i preliminari nella loro serie di appartenenza; quest'ultima cederà il suo posto ai preliminari alla prima squadra rimasta fuori dai preliminari nella sua serie di appartenenza. In ogni caso non sarà possibile che a qualificarsi alla fase preliminare di Europa League sia una squadra retrocessa.

Per questa ragione, qualora una squadra di Serie A già qualificata alla Champions, risulti essere vincente sia in MLF Cup, sia in League Trophy, il posto libero per il preliminare verrà preso dalla prima squadra utile di Serie B e così a cascata fino a completamento posti attingendo, se fosse necessario, dalla Serie JR e quindi dalla D-League.

INSERIMENTO SQUADRE NELLA PIATTAFORMA FANTACALCIO.IT

I partecipanti sono tenuti ad inserire obbligatoriamente la propria squadra nel portale fantacalcio.it, sia nella lega riferita alla serie di appartenenza, sia nella lega "coppe".

Questo può avvenire in due modi:

1 - Attraverso invito via mail, in caso di indirizzo già registrato nel portale

2 - Attrverso parola d'ordine prontamente fornita.

È comunque necessario creare un proprio account.



LINEE GUIDA PER LA CREAZIONE DELLE DIVISE

Per la creazione delle divise del campionato gli utenti non possono utilizzare le patch delle coppe europee.

Solo la detentrica dello scudetto può utilizzare la relativa patch tricolore.

Solo la detentrica della MLF Cup (Coppa di Lega) può utilizzare la relativa patch tricolore.

Solo chi ha vinto scudetti può inserire le stelline sulla divisa, una per ciascun scudetto vinto.

Per la creazione delle divise di Champions ed Europa League, oltre alle linee guida valide per il campionato, le squadre partecipanti dovranno inserire la relativa patch di coppa. Per le altre coppe valgono i criteri utilizzati per il campionato.

È facoltà del fanta manager usare divise diverse (nella colorazione, nel layout etc.) per ciascuna competizione a cui partecipa

WHATSAPP

È attivo un gruppo ufficiale della lega a cui gli utenti sono invitati a partecipare: si tratta di un canale molto utile per comunicare rapidamente le informazioni riguardanti lo svolgimento dell'intero campionato.

Allo scattare del torneo saranno poi attivati i singoli gruppi per ciascuna serie, in modo che gli utenti possano essere più direttamente coinvolti tra di loro al fine, anche, di facilitare trattative di mercato.

Regole di comportamento.

1. È vietato utilizzare un linguaggio offensivo e/o diffamatorio nei confronti dei partecipanti al gruppo
2. È vietato pubblicare contenuti espliciti, offensivi o in genere di cattivo gusto
3. È vietato fare spam (pubblicità, link non inerenti alla lega etc.)
4. È vietato l'off-topic

La trasgressione di uno o più di queste regole può costare l'espulsione dal gruppo.





masterleaguefantacalcio.it