

Regolamento ufficiale FantaMaster League

INTRODUZIONE

Il Regolamento della FantaMaster League è basato sulle Regole Ufficiali della Federazione Fantacalcio.

Il gioco non ha fine di lucro, le iscrizioni vengono interamente ripartite in premi dal Gran Consiglio di Lega, la distribuzione deve essere omogenea e proporzionale.

Il principio ludico del gioco mira a creare una comunità di avversari sul campo ma di amici nella vita.

1 - Modalità del gioco

a- Formare una società di calcio, acquistando tramite un'asta 25 (29 nella stagione 2023/2024) calciatori scelti tra i veri calciatori delle squadre del campionato italiano di Serie A.

b- Mandare in campo, partita dopo partita, una formazione di 11 calciatori, scelti tra i 25 (29 nella stagione 2023/2024) della 'rosa', per disputare le partite previste dal Calendario di Lega, secondo le modalità descritte nelle Regole.

2 - La lega

a- La Lega si compone di 30 squadre divise in tre gironi da 10 squadre l'uno, denominati "Serie A", "Serie B" e "Serie C".

b- La Lega è governata dal Gran Consiglio di Lega, composto da cinque membri, tra cui i fondatori: Luca Rabbia ed Emanuele Besi;

c- Gli altri membri sono annualmente eletti da ciascuna lega, uno per ogni Serie, con voto diretto tra i Presidenti partecipanti il giorno dell'asta: viene eletto il consigliere che prende più voti, in caso di parità decide chi svolge la funzione di battitore.

d- Per le decisioni inerenti il sistema di gioco generale ed il regolamento, nonché per qualsiasi decisione riguardante la FantaMaster Cup e la FantaMaster SuperCup, il Gran Consiglio di Lega si riunisce in seduta comune. La decisione verrà approvata con il voto favorevole della maggioranza dei componenti.

e- In caso di incompatibilità del membro per conflitto di interessi, obbligato ad astenersi sulla materia in sede di votazione, qualora per la parità dei membri non si giunga ad una soluzione il voto dei fondatori vale doppio; qualora permanga lo stato di parità si apre la votazione di tutti i concorrenti, per la quale validità il Gran Consiglio fissa una data ed un orario limite. Per ulteriore parità si riformula i consigli di Serie A, B e C composti da tre membri, ossia i due fondatori e l'eletto che decidono in ordine, ovvero prima quello di Serie A, successivamente, se in conflitto di interesse il membro eletto in Serie A, decide il consiglio di B e successivamente, per le stesse cause, quello di C.

f- A fine stagione il Gran Consiglio di Lega legifera sul regolamento della futura stagione e sulle questioni che potranno sorgere in seguito, nonché sull'organizzazione, sui membri della Lega abilitati a partecipare, sulle quote, sul Calendario del Torneo e sulle date dei Mercati.

g- Le decisioni sono definitive ed inappellabili.

h- Qualsiasi modifica verrà tempestivamente comunicata sulla pagina Facebook dell'utente FantaMaster League.

i- I fondatori svolgono il compito di Gestori del Gioco, oppure possono delegare un terzo partecipante per svolgere una mansione specifica. Compiti dei Gestori sono: coordinamento delle operazioni dell'Asta iniziale, registrazione delle operazioni di Mercato Libero, registrazione dei trasferimenti nati da trattative tra squadre.

j- Entro il 30 Giugno di ogni anno, sarà possibile confermare o meno la propria presenza per la stagione successiva ed anche rettificare conferme/ritiri già comunicati. Scaduto il suddetto termine, coloro che abbiano comunicato il proprio ritiro e coloro che non abbiano effettuato alcuna comunicazione sono considerati definitivamente ritirati.

k- Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.

k1 – Sarà possibile comunicare ufficialmente il proprio ritiro solo e soltanto sulla pagina ufficiale facebook (FantaMaster League) o sul guestbook del sito, sempre soggetto a controllo di autenticità. Il ritiro sarà a tutti gli effetti considerato definitivo trascorse 72 ore dalla pubblicazione suddetta, tempo nel quale sarà possibile revocare la propria decisione. In deroga a quanto sopra, a 48 ore (per quelli comunicati precedentemente rispetto alle stesse) da un qualunque evento ufficiale (aste, partite da disputare, ecc.), i ritiri saranno immediatamente definitivi, mentre lo saranno automaticamente al momento stesso della comunicazione tutti quelli pubblicati entro le 48 ore da un qualunque evento ufficiale.

k2 – Nel caso in cui una società si ritiri a stagione in corso, un membro del Gran Consiglio di Lega, stabilito dallo stesso e che non sia partecipante nella medesima serie del ritirato, provvederà a gestire la squadra fino alla fine della stagione, al termine della quale sarà considerata esclusa dalla successiva.

l- Nel caso un allenatore intenda sporgere reclamo al Consiglio di Lega, al fine di contestare l'esito di un incontro e chiedere che esso venga ricalcolato sulla base di supposti errori o irregolarità, ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

- I reclami dovranno pervenire ad un Gestore entro e non oltre il terzo giorno seguente la giornata in questione.
- Non potranno essere presi in considerazione ricorsi basati su presunti errori tecnici commessi da arbitri, guardalinee o altri ufficiali di gara.
- Dovranno invece essere accolti ricorsi basati su correzioni o rettifiche pubblicate dallo stesso Quotidiano ufficiale (Gazzetta dello sport e/o Corriere dello sport), purché proposti entro i limiti di tempo.

3 – Le società

a- La denominazione sociale è il nome di ciascuna squadra che viene stabilito dal rispettivo Presidente all'inizio della sua partecipazione e può essere scelto tra le società calcistiche del calcio reale, secondo i criteri stabiliti dal Gran Consiglio di Lega per ogni stagione. La denominazione permane negli anni la stessa.

b- Il capitale sociale è il quantitativo di crediti che ciascuna società dispone per l'Asta iniziale, formato da quanto risparmiato negli anni precedenti, compresi i crediti acquisiti dalle cessioni nel mercato tra scambi, e 350 (354 nella stagione 2023/2024) crediti distribuiti per ogni stagione. A questi saranno aggiunti 35 crediti per l'asta di riparazione.

c- Qualora un calciatore venga ceduto dalla squadra di appartenenza del calcio reale a squadre di leghe estere o minori o che venga svincolato dalla squadra di appartenenza del calcio reale, una volta "tagliato" verrà restituita la metà dei crediti spesi per lo stesso arrotondati per eccesso.

4 – La rosa

a- La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 25 (29 nella stagione 2023/2024) calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A.

b- La rosa deve obbligatoriamente essere composta, in numero e ruoli, dai seguenti calciatori:

3 (4 nella stagione 2023/2024) Portieri

8 (9 nella stagione 2023/2024) Difensori

8 (9 nella stagione 2023/2024) Centrocampisti

6 (7 nella stagione 2023/2024) Attaccanti

5 - L'asta

a- La data ed il luogo dell'asta iniziale sarà annualmente decisa dal Gran Consiglio di Lega in carica, tenendo conto delle sommarie esigenze dei concorrenti.

b- I Gestori nominano un battitore.

c- Il sistema d'asta sarà quello cosiddetto "a chiamata", partendo dai portieri, per passare a difensori, centrocampisti ed attaccanti. Nella stagione 2023/2024, rispettivamente il quarto portiere, il nono difensore, il nono centrocampista ed il settimo attaccante saranno acquistabili solo e soltanto quando tutte le squadre avranno comprato rispettivamente almeno 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti.

d- Al termine del mercato di Gennaio, verrà svolta l'asta di riparazione (di norma nei primissimi giorni di Febbraio). Il sistema sarà quello cosiddetto "a chiamata", ma senza un ordine di ruolo prestabilito. Si utilizzeranno i crediti rimasti a disposizione dopo asta iniziale e prima sessione di mercato libero maggiorati di 35 (vedi art. 3).

e- I crediti risparmiati in sede d'asta, nonché quelli incassati dal mercato tra privati, restano nel bilancio della società per gli anni successivi (comma non valido per le squadre retrocesse dalla Serie C ripescate, le quali sono assimilabili alle squadre nuove partecipanti).

f- Ciascuna squadra conserva per gli anni successivi il diritto di conferma di due calciatori di ruoli distinti. Detto diritto può essere esercitato entro una scadenza non inferiore a 24 ore rispetto allo svolgimento dell'asta iniziale (scadenza che verrà comunicata ufficialmente in tempo utile), pagando i calciatori il 75% (arrotondato per eccesso per decimali 0,5-0,999, arrotondato per difetto per decimali 0,001-0,499), rispetto ai crediti spesi al momento dell'acquisto iniziale; il diritto sul medesimo calciatore si può vantare per massimo due anni dall'ingaggio iniziale (incluso, quindi, anche l'anno in cui è stato operato, appunto, l'acquisto originale, indipendentemente dal fatto che abbia cambiato fantasquadra nel mentre). E' vietato confermare giocatori che non siano ufficialmente tesserati da squadre di Serie A al momento della comunicazione delle conferme stesse. Le squadre promosse possono tenere un solo giocatore. In caso di coincidenza di giocatore, lo tiene quella di Serie superiore, con conseguente rimborso per l'altra, che equivale a quanto pagato per lo stesso dalla squadra di Serie superiore, ma comunque non oltre il limite di 35 crediti. Le squadre retrocesse possono tenere tre giocatori di ruoli diversi; in caso di coincidenza, il diritto va alla squadra retrocessa, con il rimborso sempre come sopra. Ogni squadra può inviare una lista, in ordine di preferenza di conferme, comprendente un numero illimitato di giocatori, ovviamente sempre considerando quanto sopra indicato (limite anni di contratto e tesseramento in Serie A al momento della comunicazione). Le squadre otterranno il/i primo/i giocatore/i inserito/i in lista in ordine di preferenza non confermato/i dalle società con diritto di opzione a proprio vantaggio. In caso di conferme corrispondenti (e di tutte quelle incluse

nell'eventuale lista), la squadra svantaggiata dal diritto di opzione altrui, riceverà il rimborso come sopra, relativo al giocatore del rispettivo ruolo indicato come primo in ordine di preferenza. Le conferme saranno rese pubbliche una volta ricevute, anche se sempre modificabili entro la scadenza ufficiale.

f1 - Per la Serie C c'è una deroga rispetto a quanto suddetto: due giocatori confermabili per le squadre retrocesse, uno per le rimanenti nella serie, zero per i nuovi partecipanti.

f2 - In caso di ripescaggi, si opera come segue:

- Squadra retrocessa da Serie B o Serie C ripescata = squadra promossa regolarmente e diritto di opzione in caso di medesimo giocatore a favore di quest'ultima;
- Squadra non promossa ripescata = squadra promossa regolarmente e diritto di opzione in caso di medesimo giocatore a sfavore rispetto a tutte le squadre presenti nella lega alla quale si partecipa;
- Squadra retrocessa dalla Serie C ripescata = squadra nuova partecipante.

6 - Il Mercato Libero

a- La prima sessione di Mercato Libero si aprirà dopo la prima fantagiornata e si concluderà dopo 30 giorni dalla stessa. Si utilizzeranno i crediti rimasti a disposizione dopo l'asta iniziale, utilizzando l'opzione "Mercato" presente sul sito di lega, indicando il giocatore da voler acquistare, l'offerta in termini di crediti ed il giocatore da tagliare. Il mercato per gli scambi tra società resterà aperto 60 giorni dopo l'asta della propria Serie.

b- L'asta per un giocatore svincolato terminerà 48 ore dopo l'ultima "chiamata" o "rilancio" per lo stesso.

c- E' permesso cancellare la propria offerta o rilancio solo e soltanto entro 4 minuti e 59 secondi dall'inserimento dell'una o dell'altro.

d- La seconda sessione di Mercato Libero si aprirà il 7 gennaio alle ore 00:01 per gli scambi tra società e dalla fine dell'asta di riparazione per i calciatori svincolati; si concluderà trenta giorni dopo. Il mercato per gli scambi tra società resterà aperto fino al 23 marzo alle ore 23.59 ed in questa sessione è vietato inserire crediti negli scambi.

e- Non ci sono restrizioni sul riacquisto di giocatori tagliati o sulla quantità di giocatori acquistabili per ruolo; i crediti spesi non si recuperano, tranne nel caso di cui all'art. 3 comma C.

7 – Le trattative

a- Due o più Presidenti possono trattare lo scambio di giocatori entro e non oltre gli stessi termini del Mercato Libero. Una volta conclusi, gli scambi vanno ufficializzati al gestore per il mercato del proprio girone e comunicati alla mail ufficiale di Lega.

b- E' vietato operare scambi tra squadre di Serie diverse.

c- E' obbligatorio che nelle trattative da 2 o più squadre non alterare il numero di componenti delle rose e la definizione dei ruoli.

Esempio: Se A cede Vlahovic (Attaccante) e Sensi (Centrocampista) ad un altro allenatore dovrà ricevere in cambio obbligatoriamente un Attaccante e un Centrocampista.

d- E' ammesso, all'interno delle trattative, l'inserimento di crediti al fine di bilanciare o perfezionare l'accordo, tranne nei casi previsti dall'art. 6 comma d.

e- Il Consiglio di Lega si riserva di annullare immediatamente qualunque scambio sia palesemente sbilanciato al fine di favorire una delle squadre in causa.

8 – La gara

a- Schema di gioco

Ciascuna squadra dovrà schierare i suoi 11 calciatori in base alle seguenti disposizioni:

La formazione dovrà essere composta da un minimo di 3 difensori, un minimo di 3 centrocampisti e da almeno 1 attaccante fino ad un massimo di 3; In base alle disposizioni suddette, i moduli consentiti sono: **4-3-3; 5-3-2; 4-4-2; 5-4-1; 4-5-1; 3-4-3; 3-5-2; 3-6-1.**

b- Comunicazione della formazione

Prima dell'inizio della gara, entro 15 minuti dall'inizio della prima partita della giornata di campionato, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare la formazione al Gran Consiglio di Lega inserendola nel sito. Prima dell'inizio di una gara che preveda l'eventuale disputa dei tempi supplementari e dei calci di rigore, gli allenatori hanno l'obbligo di comunicare, oltre alla formazione, la lista dei rigoristi. Una volta comunicata la formazione al Gran Consiglio di Lega è possibile modificarla fino al limite stabilito per la consegna.

Le formazioni vanno inviate **ESCLUSIVAMENTE** tramite il sito e solo in maniera del tutto **ECCEZIONALE** (problemi con il sito o impossibilità di connettersi) è possibile inviare la formazione via sms ad almeno un membro del Gran Consiglio di Lega o al proprio avversario di giornata.

In caso di mancata comunicazione nelle giornate in cui sono in programma più competizioni, se risulterà inviata la formazione per solo una di esse, la stessa sarà considerata valida anche per la competizione "scoperta" senza registrazione del mancato invio.

c- Mancata comunicazione della formazione

Nel caso in cui un allenatore non comunichi la formazione al Consiglio di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione della giornata precedente. In caso non venga data la formazione in FantaMaster Cup, vale quella della giornata reale precedente; si considera quella del campionato nel caso in cui non si fosse disputata la FantaMaster Cup. Se non viene data la formazione per due volte in FantaMaster Cup si gioca regolarmente ma con un malus di -10 punti; la terza volta la squadra viene eliminata. Se la seconda volta che non viene data la formazione è nel girone la penalità è di -2 punti in classifica anziché -10 nella partita. Se la terza volta che conduce all'eliminazione avviene nel girone allora vengono ridati 3 punti a ciascun avversario contro cui si è giocato, escludendo ovviamente quelli ottenuti nella partita stessa (scontro diretto con la squadra eliminata).

Nel caso in cui alla prima giornata di campionato un allenatore non comunichi la formazione entro la scadenza stabilita, il Consiglio di Lega assegnerà alla squadra del suddetto allenatore un Totale-Squadra d'ufficio equivalente a 60. Questo Totale-Squadra d'ufficio sarà assegnato anche nelle giornate successive alla prima, ovvero fino a quando detto allenatore non comunicherà per la prima volta la sua formazione al Consiglio di Lega entro la scadenza prevista.

d- Penalità in caso di mancate comunicazioni delle formazioni

- Al secondo mancato invio complessivo scatta l'ammonizione ufficiale.

- Al quarto mancato invio complessivo scatta:

1. il commissariamento della squadra interessata (commissario di un'altra serie da decidere sul momento da parte del Gran Consiglio di Lega);

2. la retrocessione all'ultimo posto in classifica in campionato (o, comunque, in caso di più squadre con almeno 4 mancati invii, nell'ultima posizione disponibile in quel momento, se già precedentemente altre squadre hanno raggiunto il limite suddetto);

3. la squalifica dalla FantaMaster Cup della stagione in corso (se ciò accadesse durante il girone, allora vengono ridati 3 punti a ciascun avversario contro cui si è giocato, escludendo ovviamente quelli ottenuti nella partita stessa, nello scontro diretto con la squadra eliminata; se la squadra interessata andasse a premio in FantaMaster Cup, detto premio passerebbe

alla squadra piazzata immediatamente dopo ed a seguire fino a completare il podio; se più squadre interessate andassero a premio, detti premi passerebbero alle squadre piazzate immediatamente dopo ed a seguire fino a completare il podio con la/e squadra/e con la fantamedia migliore ottenuta nelle 2 partite di quarti di finale o, a scendere, di ottavi di finale, maggior numero di gol fatti in caso di pari fantamedia, sorteggio in caso di ulteriore parità);

4. L'ELIMINAZIONE INAPPELLABILE DELLA SQUADRA E DEL/I PRESIDENTE/I PER LA STAGIONE SUCCESSIVA.

e- Errori nella comunicazione della formazione

Alla consegna delle formazioni, e comunque prima dell'inizio delle partite, il Gran Consiglio deve controllare, come farebbe un arbitro prima della partita, i "cartellini". Deve cioè verificare che ciascun calciatore in formazione appartenga effettivamente alla rosa di quella squadra e che le formazioni siano schierate secondo i moduli stabiliti in generale secondo le disposizioni delle Regole del Gioco.

Nel caso che un allenatore commetta un errore, il Consiglio di Lega dovrà comportarsi nei seguenti modi:

(I)- Se un calciatore schierato in formazione non è tesserato per quella squadra, verrà considerato assente e tolto d'autorità dalla formazione. A partite concluse al momento del calcolo del risultato verrà sostituito dalla prima riserva in panchina per quel ruolo (questa non conterà come sostituzione).

(II)- Se una squadra è stata schierata con un modulo non previsto dal regolamento, a partite concluse, al momento del calcolo del risultato, il Consiglio di Lega toglierà d'autorità dalla formazione il calciatore con il miglior Totale-Calciatore tra quelli del ruolo o reparto in eccedenza, il quale verrà sostituito dalla prima riserva con 1 ruolo che dia luogo ad 1 modulo tra quelli previsti.

Se una squadra schiera più di 11 giocatori in campo le verrà tolto d'ufficio il calciatore con il migliore Totale-Calciatore. Deve però essere sempre rispettata la Regola dei moduli consentiti.

Se una squadra schiera meno di 11 giocatori in campo andrà a completare lo schieramento la prima riserva che dia luogo ad 1 modulo valido partendo dagli attaccanti (questa non conterà come sostituzione).

Se una squadra schiera il medesimo calciatore due o più volte tra i titolari, questo verrà sostituito dalla prima riserva per quel ruolo (questa non conterà come sostituzione).

Se una squadra schiera il medesimo calciatore sia in campo sia in panchina, giocherà regolarmente in 11, ma il doppione panchinaro verrà tolto d'ufficio dalla formazione e l'allenatore giocherà con una riserva in meno.

f- Utilizzo della riserva e sostituzioni

E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva, a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:

Ogni squadra può schierare in panchina dodici calciatori di riserva, di cui almeno uno deve essere obbligatoriamente un portiere; l'ordine di inserimento dei panchinari è libero.

I calciatori di riserva dello stesso ruolo vengono indicati in ordine di sostituzione.

Una squadra non può effettuare più di cinque sostituzioni per gara. Le riserve, che verranno scelte tra i dodici calciatori "in panchina", devono figurare in calce alla formazione comunicata al Gran Consiglio di Lega.

I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori che non siano scesi in campo nella realtà o che siano stati giudicati s.v. o n.g. (escluso il portiere).

I calciatori di riserva possono sostituire soltanto calciatori del loro stesso ruolo o reparto.

I calciatori di riserva non possono sostituire in nessun caso calciatori espulsi.

I calciatori di riserva possono sostituire calciatori squalificati nella realtà e comunque schierati dal fantaallenatore.

Nel caso che anche il primo calciatore di riserva per un dato ruolo o reparto non fosse sceso in campo nella realtà o fosse stato giudicato s.v. o n.g. si prenderà in considerazione la seconda riserva di quel ruolo, nel caso sia stata schierata, e così via.

In caso di due o più calciatori assenti tra cui il portiere, la sostituzione dell'estremo difensore è prioritaria e obbligatoria. In pratica nessuna squadra può giocare senza portiere e se questi è assente, per qualunque ragione, dovrà essere sostituito obbligatoriamente dalla "riserva d'ufficio portiere".

Nel caso in cui in una squadra sei o più calciatori schierati titolari non vengano giudicati o non giochino, l'ordine di ingresso delle cinque riserve sarà quello stabilito seguendo l'ordine di inserimento dei giocatori in panchina. Tutto ciò fermo restando che il portiere deve per forza essere sostituito dal portiere di riserva (o dalla "riserva d'ufficio portiere") e i calciatori di movimento devono essere sostituiti rispettando le disposizioni relative alle riserve. Naturalmente, dal sesto calciatore assente in poi non ci saranno sostituzioni e la squadra giocherà quindi in inferiorità numerica.

La gara viene disputata tra le due formazioni titolari (11 calciatori) schierate da ciascuna fantasquadra.

g- Calcolo punteggio

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 in parità.

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

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).

I quotidiani presi in considerazione come ufficiali dalla Lega saranno "La Gazzetta dello Sport" e "Il Corriere dello Sport".

La media dei voti dei due quotidiani ufficiali ed i tabellini delle partite presenti nel sito <http://www.legaseriea.it/it/> relativi ai marcatori, oltre ad ammonizioni ed espulsioni inserite nel comunicato ufficiale del giudice sportivo, costituiscono i dati ufficiali per la determinazione dell'esito di ciascuna gara.

Per eventuali contrattempi con i Q.U. seguiremo tali accorgimenti:

- In caso di totale impossibilità di recuperare i voti di una giornata, essa verrà calcolata attribuendo tutti 6 d'ufficio ai giocatori utilizzati ed assegnando esclusivamente i valori dati dai tabellini e i cartellini.

Al voto vanno sommati i seguenti punti bonus e malus:

+3 punti per ogni gol segnato;

+3 punti per ogni rigore parato dal portiere (o da chi ne fa le veci);

+1 punto per ogni assist servito, così come stabiliti dalla Lega Serie A;

-3 punti per ogni rigore sbagliato;

-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 (sia diretta che per doppia ammonizione);

-0,5 punti per ogni ammonizione.

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.

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:

meno di 66 punti > 0 gol

da 66 a 69,999 punti > 1 gol

da 70 a 73,999 punti > 2 gol

da 74 a 77,999 punti > 3 gol

**da 78 a 81,999 punti > 4 gol
e così via (1 gol in più ogni 4 punti).**

Integrazioni alla Tabella di Conversione

Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:

a. Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra almeno di 2 punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita. Esempio: squadra X 71 punti; squadra Y 69,5 punti; risultato 2-2 (e non 2-1).

b. Se la situazione descritta al punto a si verifica con una delle due squadre al di sotto dei 66 punti la partita finisce 0-0 (anziché 1-1). Esempio: squadra X 67 punti, squadra Y 65,5 punti: il risultato non sarà 1-1, come descritto al punto a, ma 0-0.

c. Se una squadra totalizza meno di 59 punti, la squadra avversaria ottiene un gol omaggio, a patto che abbia raggiunto quota 59 e abbia staccato l'avversaria di almeno 4 punti.

Modificatore del portiere

Il portiere, a seconda del voto ottenuto inciderà con un modificatore attivo o passivo sul punteggio della squadra avversaria. In particolare:

Da	A	Mod
0	4,749	1,5
4,75	4,999	1,25
5	5,249	1
5,25	5,499	0,75
5,5	5,749	0,5
5,75	5,999	0,25
6	6,249	0
6,25	6,499	-0,25
6,5	6,749	-0,5
6,75	6,999	-0,75
7	7,249	-1
7,25	7,499	-1,25
7,5	99,999	-1,5

Qualora una squadra rimanga senza portiere e, quindi, sia obbligata a schierare la riserva d'ufficio in questo ruolo, verrà considerata una valutazione pari a 3 ai fini del calcolo del modificatore.

Modificatore della Difesa

Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori schierati in formazione, calcolata sulla base della sola Media-Voto in pagella assegnato a ciascun difensore. In nessun caso per il calcolo del Modificatore-Difesa devono essere presi in considerazione i Punti azione e/o i Punti cartellino.

La Tabella di Conversione Difesa sottostante trasforma la Media-Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori schierati in formazione in punti positivi o negativi.

I punti risultanti dalla Tabella di Conversione Difesa in base alla media voto del reparto difensivo vengono sommati algebricamente al Totale-Squadra della squadra avversaria.

Nel calcolo della media del reparto difensivo non si tiene ovviamente conto di quei difensori che sono stati giudicati s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile). Anche per il calcolo del Modificatore si utilizzano le riserve entrate al loro posto. La tabella di conversione si applica al caso di una difesa a 4. Se si schierano 3 difensori, il Modificatore ottenuto viene peggiorato di un punto; se si schierano più di 4 difensori, il Modificatore migliora di tanti punti quanti sono i difensori oltre il quarto.

Qualora una squadra resti con uno o più difensori in meno rispetto a quelli quantitativamente schierati, ai soli fini del calcolo del modificatore, si assegna una valutazione pari a 5 per ciascuno dei mancanti.

Da	A	Mod.
0	4,999	4
5	5,249	3
5,25	5,499	2
5,5	5,749	1
5,75	5,999	0
6	6,249	-1
6,25	6,499	-2
6,5	6,749	-3
6,75	6,999	-4
7	10	-5

Num. schierati	Mod.
3	1
4	0
5	-1

Modificatore del Centrocampo

Il Modificatore del Centrocampo è dato dal confronto tra i Totali-Centrocampo delle due squadre.

Il Totale-Centrocampo è dato dalla somma della sola Media-Voto dei centrocampisti schierati in formazione.

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. 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.

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 e la seconda colonna indicano la differenza tra i due Totali-Centrocampo, la terza colonna indica i punti che vanno aggiunti al totale della squadra con il centrocampo migliore e i punti, nella medesima quantità, da sottrarre al totale della squadra col centrocampo peggiore:

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. Al Totale-Squadra della squadra il cui reparto centrale avrà ottenuto il Totale-Centrocampo peggiore verranno assegnati (cioè sottratti) dei punti negativi in base al livello di differenza col Totale-Centrocampo della squadra avversaria.

Facciamo un esempio: se i Totali-Centrocampo delle squadre X e Y sono rispettivamente 27 e 23 (4 punti di differenza quindi) si dovranno sommare 2 punti al Totale-Squadra della squadra X e sottrarre 2 punti al Totale-Squadra della squadra Y.

Ai fini del calcolo del Modificatore del Centrocampo, per tutti i giocatori mancanti (la Riserva d'Ufficio, che ottiene un 4, e gli altri che prendono 0) viene conteggiato un voto fittizio pari a 5.

Da	A	Mod
0	0,499	0
0,5	0,999	0,25
1	1,499	0,5

1,5	1,999	0,75
2	2,499	1
2,5	2,999	1,25
3	3,499	1,5
3,5	3,999	1,75
4	4,499	2
4,5	4,999	2,25
5	5,499	2,5
5,5	5,999	2,75
6	6,499	3
6,5	6,999	3,25
7	7,499	3,5
7,5	7,999	3,75
8	8,499	4
8,5	8,999	4,25
9	9,499	4,5

... e così via.

Modificatore dell'attacco

Il modificatore attacco può essere solo positivo e si assegna alle squadre con attaccanti che non realizzano marcature. Si calcola in base alla differenza positiva tra il voto ottenuto e il voto 6: ad esempio, un attaccante che prendesse 6,25 darebbe un modificatore di 0,25 da applicare al Totale-Squadra, con 6,5 il modificatore sarebbe 0,5, ecc. ecc., fino ad un massimo di 2 punti, anche in caso di voto superiore all'8.

Risultato finale

Dopo aver assegnato bonus e malus, utilizzato la Tabella di Conversione gol e le Tabelle dei Modificatori, confrontando i Totali-Squadra modificati avremo l'esito finale della fantapartita.

Casi particolari

Durante il corso del campionato si possono verificare dei casi particolari:

Portiere senza voto

Nel caso in cui un portiere che abbia regolarmente giocato venga giudicato s.v. (senza voto) o n.g. (non giudicabile), gli verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 6 se è rimasto in campo per almeno 30 minuti, altrimenti dovrà essere sostituito dal portiere di riserva. Al voto andranno ovviamente aggiunti o sottratti tutti i punti gol o punti cartellino relativi al giocatore in questione. Tale regola vale soltanto ed esclusivamente per il portiere.

Portiere senza voto + punti azione

Nel caso che un portiere abbia subito gol o parato rigori, gli verrà assegnato un 6 d'ufficio, a cui saranno ovviamente sottratti o sommati i punti azione, a prescindere dai minuti giocati.

Calciatore senza voto

Nel caso un calciatore che non sia il portiere venga giudicato s.v. o n.g., esso verrà considerato assente e dovrà essere sostituito, se possibile, da un calciatore del suo stesso ruolo presente tra quelli in panchina. Altrimenti si applicherà la regola della "Riserva d'ufficio".

Riserva d'ufficio

Nel caso una squadra non abbia un giocatore di riserva per sostituire un titolare assente oppure giudicato s.v., potrà sostituire tale giocatore assente con la Riserva d'ufficio, il cui

Totale-Calciatore è 4. E' invece uguale a 3 per un portiere. Tale regola può essere applicata per un solo calciatore assente e comunque nel rispetto della regola delle 5 sostituzioni.

Squadra/e senza voto

Nel caso in cui i 22 calciatori di una partita (o gli 11 di una squadra) vengano giudicati tutti s.v., e solo in questo caso, ai suddetti calciatori verrà assegnato d'ufficio un voto equivalente a 5.

Rigore sbagliato

Nel caso di rigore parato dal portiere o finito sul palo e poi ritornato in campo, il rigore si considera sbagliato anche se il calciatore che lo ha battuto ha ripreso la respinta e segnato: in quel caso, al calciatore verranno assegnati meno tre (-3) punti per aver sbagliato il rigore al primo tiro e più tre (+3) punti per aver segnato il gol.

Espulso senza voto

Nel caso un calciatore sia sceso in campo e che venga espulso prima di poter essere giudicato, cioè termini la gara senza voto, verrà comunque considerato giocatore titolare e gli verrà assegnato d'ufficio un voto d'ufficio pari a 5, cui dovrà ovviamente essere sottratto 1 punto per l'espulsione.

Marcatore senza voto

Nel caso un calciatore segni un gol ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovrà ovviamente aggiungere +3 per la marcatura.

Autogol senza voto

Nel caso un calciatore sia responsabile di un autogol ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente sottrarre 2 punti per l'autogol.

Sostituzione del portiere con calciatore di movimento

Nel caso che il portiere venga espulso e sostituito da un calciatore di movimento, questi, diventando portiere, ne assumerà il ruolo e gli verrà assegnato regolarmente meno un (-1) punto per ogni gol subito e più tre (+3) punti per ogni rigore parato.

Rigore calciato senza voto

Nel caso un giocatore calci un rigore (indipendentemente dal fatto che lo realizzi o lo sbagli), ma non venga giudicato, gli verrà assegnato d'ufficio un 6 come Voto, al quale si dovranno ovviamente aggiungere 3 punti se il penalty è stato realizzato o sottrarre 3 punti se è stato sbagliato.

Giocatore con valutazione da parte di uno solo dei due Q.U.

Nel caso in cui un giocatore riceva voto da un solo quotidiano ufficiale e risulti s.v. sull'altro, il voto del primo sarà quello valido ai fini della partita relativa, tranne nei casi suindicati, nei quali il s.v. diventa, solo per quel quotidiano ufficiale, il voto d'ufficio previsto dalla singolo evento verificatosi, che farà media col voto regolarmente ricevuto dall'altro quotidiano ufficiale (esempio: il giocatore con gol segnato che prende 7 su un quotidiano e s.v. sull'altro, otterrà 6,5, cioè 7 e 6 d'ufficio per marcatore senza voto, di media-voto valida per la partita relativa).

Calcolo dei Tempi Supplementari

I tempi supplementari vengono considerati come una partita a sé stante tra squadre composte da tre o meno giocatori. Si sommano quindi i Totali-Calciatore delle prime riserve per ciascuno dei tre reparti di movimento (un difensore, un centrocampista e un attaccante,

quindi, escluso il portiere) così da ottenere un Totale-Squadra-Supplementari per ciascuna squadra, il cui confronto darà luogo a un Risultato Finale relativo ai soli tempi supplementari. Nel caso in cui la prima delle riserve di un determinato ruolo presenti in panchina non sia disponibile (per assenza o perché senza voto o perché già utilizzata nei tempi regolamentari) si dovrà, ai fini del calcolo dell'esito dei Tempi Supplementari, prendere in considerazione la seconda riserva dello stesso ruolo, a meno che quest'ultima sia a sua volta entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto della formazione titolare. Se anche la seconda riserva di ruolo non ha giocato o non è stata valutata o è stata utilizzata nei tempi regolamentari, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva di quel ruolo. Esaurite inutilmente le riserve per un ruolo, si assegna un 4 d'ufficio. L'esito, cioè il Risultato Finale dei tempi supplementari, viene calcolato secondo le modalità qui descritte:

1- Si sommano i Totali-Calciatore delle prime tre riserve di movimento in panchina - esclusi cioè il portiere e le seconde riserve di movimento - così da ottenere un Totale-Supplementari per ciascuna squadra.

2- Nel caso che una prima riserva di movimento sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione la seconda riserva del suo stesso ruolo;

3- Nel caso che anche la seconda riserva sia entrata in campo per sostituire un titolare assente o senza voto o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si prenderà in considerazione una eventuale terza riserva del medesimo ruolo.

Se non c'è la terza riserva o se anch'essa o non sia stata giudicata o non abbia proprio giocato, si assegnerà un 4 d'ufficio.

4- Per determinare il risultato Finale dei tempi supplementari vengono confrontati i Totali-Supplementari delle due squadre in base alla Tabella di Conversione Supplementari.

Tabella di Conversione Supplementari

La Tabella di Conversione Supplementari trasforma ciascun Totale-Supplementari in un certo numero di gol, così da ottenere un 'reale' risultato calcistico. Semplicemente si assegna un certo numero di gol a ciascuna squadra, a seconda del Totale-Supplementari ottenuto da ogni squadra, in base alla tabella sottostante.

- Meno di 20 punti > 0 gol
- Da 20 a 23,999 punti > 1 gol
- Da 24 a 27,999 punti > 2 gol
- Da 28 a 31,999 punti > 3 gol
- Da 32 a 35,999 punti > 4 gol
- e così via (1 gol in più ogni 4 punti)

Calcolo dei calci di rigore

In caso di parità anche dopo i tempi supplementari, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore.

Nelle partite in cui è prevista la disputa dei tempi supplementari ed eventualmente dei calci di rigore, al momento di comunicare la formazione, ciascun allenatore dovrà comunicare anche l'elenco dei rigoristi, ovvero indicare a fianco di ciascuno dei 23 calciatori schierati (titolari più riserve) un numero da 1 a 23 che rappresenta l'ordine in cui batteranno i calci di rigore.

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 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) sarà scartato e si passerà al giocatore seguente nella lista dei rigoristi.

Nel caso in cui il portiere incluso nella lista dei rigoristi venga giudicato s.v. o n.g. dal Q.U. si dovrà considerare il rigore realizzato, attribuendogli un voto d'ufficio equivalente a 6.

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 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.

Se una squadra ha giocato in inferiorità numerica (o ha sfruttato la riserva d'ufficio) nei tempi regolamentari e/o nei tempi supplementari, allora non avrà a disposizione 23 rigoristi, ma di meno; in questo caso tutti i rigori seguenti al calcio di rigore calciato dall'ultimo calciatore della lista rigoristi che ha preso parte alla fantapartita verranno considerati come rigori sbagliati (questo non comporta necessariamente la sconfitta; infatti la squadra avversaria potrebbe anche non segnare nessuno dei rigori in concomitanza con questi errori certi della prima squadra).

In caso di mancata comunicazione della lista dei rigoristi, verrà assegnata d'ufficio la seguente lista: viene ribaltata la formazione titolare, ovvero il primo rigorista sarà l'ultimo attaccante schierato e l'undicesimo il portiere titolare. Poi verrà presa in considerazione la panchina, dal portiere (che sarà quindi il dodicesimo rigorista) all'ultimo attaccante panchinaro (che sarà quindi il diciottesimo rigorista).

Se la parità persiste anche dopo l'ultimo rigore dell'ultimo calciatore in lista, si calcolerà la media dei Totali-Squadra-modificati nelle due partite (andata e ritorno) di Coppa (o la FantaMedia totale della singola partita se si tratta di gara secca) disputate dalle due squadre in questione e passerà al turno successivo (o vincerà la Coppa di Lega se si tratta della finale) la squadra con la media Totale-Squadra-modificato più alta. La FantaMedia si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari.

In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, con lancio della monetina.

9 – Partite sospese e rinviate

a- Nel caso una o più partite del campionato di Serie A vengano sospese o rinviate per una qualunque ragione (nebbia, inagibilità del campo, ecc.) e di conseguenza i Q.U. non pubblichino i voti relativi ai calciatori delle squadre coinvolte negli incontri sospesi, ciascuna partita della FantaMaster League tra squadre in cui figurino tali calciatori verrà risolta in base alle seguenti disposizioni:

- Le formazioni di quella giornata vengono 'congelate' in attesa dei recuperi;
- Non sarà possibile in nessun modo modificare le formazioni 'congelate';
- Se le partite sono sospese o rinviate in una giornata durante la quale si disputano partite di FantaMaster Cup ed i recuperi sono previsti in data posteriore al turno successivo della stessa manifestazione, si opera nel seguente modo: a tutti i giocatori appartenenti alle rose delle squadre di Serie A coinvolte nelle partite sospese o rinviate verrà assegnato un 6 d'ufficio per i giocatori di movimento ed un 6-1 per il portiere.

b- Nel caso in cui una partita venga sospesa prima del 90' e i Q.U. assegnino comunque i voti ai calciatori, detti voti non verranno presi in considerazione. Si dovrà quindi attendere, per calcolare il Risultato Finale della partita, che le due vere squadre di Serie A giochino la partita di recupero.

c- Per le partite o giornate posticipate, per calcolare il Risultato Finale delle partite che vedono coinvolti i calciatori delle squadre interessate al posticipo si dovrà attendere che la partita venga giocata. Nel caso in cui un'intera giornata di campionato venga posticipata, qualunque possa esserne la causa (es. sciopero dei calciatori), ci si dovrà attenere alle seguenti disposizioni:

- Nel caso in cui la giornata interessi partite di FantaMaster Cup, la stessa verrà cancellata e gli incontri verranno spostati alla successiva giornata di campionato reale;

- Nel caso in cui la giornata interessi partite di FantaMaster League, qualora la data fissata per il recupero della giornata del campionato reale, originariamente abbinata alla giornata di FantaMaster League, risulti essere antecedente alla fine della FantaMaster League, la si dovrà recuperare, 'congelandola' e rinviandola alla data fissata per il recupero reale;
- Nel caso in cui la giornata interessi partite di FantaMaster League, ma la data fissata per il recupero risulti essere posteriore alla fine della FantaMaster League, oppure nel caso non si riesca a determinare, in ragionevoli tempi organizzativi, la data del recupero (es. entro il sabato successivo alla giornata posticipata), si dovrà trascurare il recupero stesso, e continuare la FantaMaster League con la successiva giornata del campionato reale, sfasando, di fatto, i due campionati (quello reale e quello 'fanta') di una giornata.

d- Se una fantasquadra che ha schierato giocatori interessati alla partita rinviata resta con meno di undici calciatori, per assenze improvvise dovute a infortuni, squalifiche o scelte tecniche, si autorizza un numero illimitato di sostituzioni sempre nei rispettivi ruoli di pertinenza e si estende il subentro dell'eventuale riserva d'ufficio a tutti i calciatori assenti qualora i panchinari non siano sufficienti a sostituirli.

e- Nell'ipotesi in cui un calciatore ceduto giocasse sia la partita programmata che quella recuperata si considera comunque il voto della prima partita in cui ha giocato.

f- Se i Quotidiani Ufficiali e di Riserva non assegnano i voti ai calciatori, si dovrà assegnare d'ufficio un 6 a tutti i calciatori delle squadre in questione che hanno giocato almeno 30' e si calcolerà l'esito della partita o delle partite conteggiando regolarmente tutti i bonus e i malus maturati sul campo.

10 - Le competizioni

Le competizioni ufficiali sono:

- FantaMaster League (2 gironi di Andata + 2 gironi di Ritorno) con 30 squadre suddivise in 3 gironi completamente indipendenti (Serie A, B e C);
- FantaMaster Cup (con tutte le squadre partecipanti);
- FantaMaster SuperCup.

10.1 FantaMaster League (Serie A, B, C)

- Il primo classificato della serie A sarà il FantaMaster League Champion;
- I premi vengono assegnati alle prime tre classificate di ogni serie;
- In serie A e serie B, retrocedono direttamente le ultime tre classificate e vengono promosse direttamente le prime tre classificate della serie inferiore;
- Le quarte della serie inferiore e le quart'ultime della serie superiore spareggiano; lo spareggio si gioca in casa della squadra della serie superiore, ovvero giunta quart'ultima, ed in caso di risultato di parità non si concretizza la promozione. **COMMA NON VALIDO PER LA STAGIONE 2023/2024.**
- Le ultime tre squadre classificate della serie C retrocedono direttamente in serie D nel caso in cui quest'ultima si formi nella stagione successiva, altrimenti sono escluse dalla Lega, venendo sostituite da tre nuove squadre partecipanti che ne abbiano fatto richiesta all'indirizzo mail di Lega per prime in ordine cronologico. Qualora si ritirino squadre aventi diritto alla partecipazione, la priorità di riammissione è un diritto delle escluse/retrocesse in serie D, secondo la posizione in classifica raggiunta nell'ultima stagione, ed, a seguire, sempre secondo l'ordine cronologico di richiesta effettuata via mail, di ulteriori nuovi partecipanti.
- Nel caso in cui due o più squadre arrivino a pari punti verranno prese in considerazione, nell'ordine, le seguenti discriminanti: fantamedia parziale, gol fatti, punti negli scontri diretti, sorteggio.
- Nel caso di ritiri di squadre, l'ordine con cui si effettuano i ripescaggi è il seguente: perdente spareggio (se previsto nella stagione appena conclusa), ottava serie superiore, quarta serie

inferiore (quinta se previsto lo spareggio), nona serie superiore, quinta serie inferiore (sesta se previsto lo spareggio), decima serie superiore, sesta serie inferiore (settima se previsto lo spareggio) ed a seguire quelle della serie inferiore.

10.2 FantaMaster Cup

I premi vengono assegnati alle prime tre classificate.

La FantaMaster Cup sarà suddivisa in due fasi.

- Fase a gironi, con scontri diretti e classifica a punti:

5 gironi da 6 squadre ciascuno (che verranno sorteggiati ad inizio stagione, ognuno composto da 2 squadre di Serie A, 2 di Serie B e 2 di Serie C).

Le 5 giornate (gare senza fattore campo) definiranno le posizioni finali di ogni girone.

Esse saranno utilizzate per comporre il tabellone finale della seconda fase, a cui accederanno le prime 3 di ogni girone più la migliore quarta classificata.

Nel caso in cui due o più squadre arrivino a pari punti verranno prese in considerazione, nell'ordine, le seguenti discriminanti: fantamedia, gol fatti, punti negli scontri diretti, sorteggio.

- Ottavi, quarti e semifinali si disputeranno in gare di andata e ritorno, nelle quali i gol segnati fuori casa varranno doppio. Le finali (per il primo ed il terzo posto) saranno in gara unica (senza fattore campo).

10.3 FantaMaster SuperCup

Si gioca in coincidenza della prima giornata di FantaMaster League tra il campione della FantaMaster League ed il vincitore della FantaMaster Cup relative alla stagione precedente. Qualora la stessa squadra abbia vinto sia FantaMaster League che FantaMaster Cup, accederà alla FantaMaster SuperCup la seconda classificata in FantaMaster Cup.

11 – Disposizioni transitorie e finali

Per l'iscrizione è prevista una quota di € 80,00 per la Serie A, € 70,00 per la Serie B ed € 60,00 per la Serie C.

Il giorno per il pagamento della quota di iscrizione è quello in cui la propria squadra svolge l'asta di inizio stagione. Per ogni serie il membro eletto o un incaricato dallo stesso svolge la funzione di cassiere, provvedendo personalmente al ritiro delle quote che non sono state saldate durante l'asta.

In caso di mancato pagamento della quota al momento dell'asta iniziale, saranno applicate le seguenti penalità fino al momento del saldo stesso:

Campionato

-1 punto in classifica ogni 5 giornate iniziate fino al giorno dell'asta di riparazione;

-1 punto in classifica ogni singola giornata iniziata dopo l'asta di riparazione.

FantaMaster Cup

-1 punto in classifica ad ultima partita del girone iniziata;

-5 punti di malus ogni singola partita iniziata nei turni ad eliminazione diretta.

11.1 Sito ufficiale

Il sito ufficiale della FantaMaster League è <http://fantamaestri.altervista.org/>

Il sito mobile della FantaMaster League è http://fantamaestri.altervista.org/fcm/p_mob/

L'account ufficiale Facebook è FantaMaster League.

L'indirizzo mail ufficiale a cui comunicare richieste di partecipazione per l'anno successivo ed a cui spedire i ricorsi è fantamaestri@libero.it

11.2 Asta

Le aste iniziali e quelle di riparazione si svolgeranno nelle date comunicate dai fondatori.

11.3 I Premi

a- La ripartizione dei premi verrà comunicata dal Gran Consiglio di Lega. Le squadre ritirate e/o squalificate durante la stagione, in caso di conseguimento di un qualunque podio non riceveranno trofei, mentre il premio in denaro spettante sarà utilizzato completamente per la cena (le cene, nel caso in cui la somma sia superiore al conto di una) di fine stagione.

b- L'ordine di accesso alle competizioni Co.L.F. (Champions League, Italia League e Conference League, secondo i posti assegnati alla FantaMaster League) della stagione successiva è il seguente:

- 1) FantaMaster League Champion;
- 2) 2^a FantaMaster League;
- 3) FantaMaster Cup Winner (a scalare di posizione in Cup in caso di corrispondenza con squadre ai punti 1) o 2));
- 4) 3^a FantaMaster League (a scalare di posizione in League in caso di corrispondenza con squadra al punto 3));
- 5) 4^a FantaMaster League (a scalare di posizione in League in caso di corrispondenza con squadra al punto 3));
- 6) Finalista FantaMaster Cup (a scalare di posizione in Cup, partendo dalla 3^a classificata, a seguire 4^a classificata, a seguire perdente ai quarti di finale Cup vs FantaMaster Cup Winner, a seguire perdente ai quarti di finale Cup vs 2^a FantaMaster Cup, a seguire perdente ai quarti di finale vs 3^a FantaMaster Cup, a seguire perdente ai quarti di finale vs 4^a FantaMaster Cup, in caso di corrispondenza con squadre ai punti 1) o 2) o 3) o 4) o 5));
- 7) 3^a FantaMaster Cup (a scalare 5^a League, a seguire 4^a Cup, a seguire 6^a League, a seguire perdente ai quarti di finale Cup vs FantaMaster Cup Winner, a seguire 7^a League, a seguire perdente ai quarti di finale Cup vs 2^a FantaMaster Cup, a seguire perdente ai quarti di finale Cup vs 3^a FantaMaster Cup, in caso di corrispondenza con squadre ai punti 1) o 2) o 3) o 4) o 5) o 6)).

c- Nel caso in cui una squadra partecipante alla FantaMaster League si aggiudicasse la Co.L.F. Champions League, la stessa entrerà di diritto nelle competizioni Co.L.F. della stagione successiva, posizionandosi, come ordine di ingresso, prima in assoluto.

Nel caso in cui una squadra partecipante alla FantaMaster League si aggiudicasse la Co.L.F. Italia League, la stessa entrerà di diritto nelle competizioni Co.L.F. della stagione successiva, posizionandosi, come ordine di ingresso, prima in assoluto relativamente all'accesso alla Co.L.F. Italia League.

Nel caso in cui una squadra partecipante alla FantaMaster League si aggiudicasse la Co.L.F. Conference League, la stessa entrerà di diritto nelle competizioni Co.L.F. della stagione successiva, posizionandosi, come ordine di ingresso, prima in assoluto relativamente all'accesso alla Co.L.F. Conference League.

Quanto sopra non è valido se l'eventuale vincitrice della Co.L.F. Italia League e/o della Co.L.F. Conference League ottenesse un ordine d'ingresso migliore derivante dal proprio posizionamento nella FantaMaster League o FantaMaster Cup, tale da permettergli la partecipazione ad una competizione maggiore (rispettivamente Champions League e Champions League o Italia League);

Se dette squadre non avessero ottenuto alcun posto derivante anche dalla FantaMaster League stessa, saranno escluse nell'ordine:

- 3^a FantaMaster Cup (o corrispondente) e finalista FantaMaster Cup (o corrispondente) in caso di 7 squadre partecipanti;
- finalista FantaMaster Cup (o corrispondente) e 4^a classificata FantaMaster League (o corrispondente) in caso di 6 squadre partecipanti;

- 4^a classificata FantaMaster League (o corrispondente) e 3^a classificata FantaMaster League (o corrispondente) in caso di 5 squadre partecipanti;
- 3^a classificata FantaMaster League (o corrispondente) e FantaMaster Cup Winner (o corrispondente) in caso di 4 squadre partecipanti.

Se l'eventuale vincitrice della Co.L.F. Champions League avesse ottenuto un ordine di ingresso peggiore del primo per le competizioni Co.L.F. dell'anno successivo, scenderanno di un posto nell'ordine tutte le altre squadre che avranno ottenuto un ordine di ingresso migliore.

Se l'eventuale vincitrice della Co.L.F. Italia League avesse ottenuto un ordine di ingresso peggiore del primo spettante per la Co.L.F. Italia League dell'anno successivo, scenderanno di un posto nell'ordine tutte le altre squadre che avranno ottenuto un ordine di ingresso migliore.

Se l'eventuale vincitrice della Co.L.F. Conference League avesse ottenuto un ordine di ingresso peggiore del primo spettante per la Co.L.F. Conference League dell'anno successivo, scenderanno di un posto nell'ordine tutte le altre squadre che avranno ottenuto un ordine di ingresso migliore.

11.4 Diritto di promozione eccezionale

Diritto di promozione: in caso di ritiri di squadre prima dell'inizio del campionato o di estensione del numero dei partecipanti, per la stagione 2023/2024 la priorità ad essere promossa spetta alla squadra sconfitta nell'eventuale spareggio, successivamente l'ordine seguirà la metodologia delle norme previste dal presente regolamento, ossia alternando serie superiore ed inferiore a seconda delle posizioni.

12- Riserva normativa

Per ogni mancata indizione o vuoto normativo del presente regolamento si fa riferimento a quanto stabilito dalla Federazione ufficiale fantacalcio (Regolamento F.F.C.).