

## **Regolamento specifico Masters Cup 2021/2022**

(**Avvertenza:** quanto qui non espressamente indicato, segue il regolamento generale della Lega Forum)

### **PARTE PRIMA**

#### **CAPITOLO 6**

##### **LE SOCIETA'**

**6.8** La rosa è composta da non più di 32 calciatori tesserati dalle Società partecipanti al campionato Nazionale di Serie A.

#### **CAPITOLO 7**

##### **IL FANTAALLENATORE**

**7.2** Il Fantaallenatore è tenuto al rispetto e alla conoscenza del Regolamento, alla partecipazione alle attività della Lega, alla pacifica convivenza con gli altri componenti, alla moderazione verbale nell'uso del forum. Egli, tramite la conoscenza del regolamento, coadiuva il gestore nello svolgimento delle sue funzioni. E' suo compito segnalare tempestivamente eventuali errori compiuti dal gestore, al fine di consentire la necessaria rettifica.

### **PARTE SECONDA**

#### **CAPITOLO 1**

##### **LA SQUADRA**

**1.1** Ogni squadra è composta da non più di 32 calciatori regolarmente tesserati per Società Calcistiche partecipanti al Campionato Nazionale Serie A, la composizione delle rose non prevede limitazioni di ruolo.

Ai giocatori sono assegnati uno o più dei seguenti ruoli, per un massimo di tre, sulla base della posizione in campo da essi occupata nelle precedenti stagioni in accordo con il database del sito [www.transfermarkt.com](http://www.transfermarkt.com).

- Portieri (PT)
- Difensori Destri (DD)
- Difensori Centrali (DC)
- Difensori Sinistri (DS)
- Centrocampisti Sinistri (CS)

- Centrocampisti Centrali (CC)
- Centrocampisti Destri (CD)
- Trequartisti Destri (TD)
- Trequartisti Centrali (TC)
- Trequartisti Sinistri (TS)
- Prime Punte (PP)
- Seconde Punte (SP)

In particolare, al momento della compilazione delle liste dell'asta iniziale, verranno presi in considerazione le posizioni in campo nei due anni precedenti, mentre per nuovi ingressi di calciatori nei mercati successivi, si procederà utilizzando l'anno in corso e l'anno precedente.

Di seguito, per conoscenza l'algoritmo di assegnazione

Il giocatore dovrà possedere uno dei seguenti requisiti

- A) un minimo di 10 presenze nei due anni
- B) una percentuale del 20% di presenze, se il numero di presenze complessive è minore o uguale a 25

In caso di assenza dei requisiti richiesti, verrà conteggiato il valore più rilevante di presenze per un singolo ruolo e verranno attribuiti i ruoli corrispondenti al valore più alto e al suo precedente.

Per quanto riguarda l'aggiustamento specifico delle ali:

- A) viene calcolata per ogni giocatore la propensione offensiva (rapporto fra le presenze come punta e le presenze come ali) e la propensione difensiva (rapporto fra le presenze in tutti gli altri ruoli compreso il TQ e le presenze come ali)
- B) Si attribuisce il ruolo SP se la propensione offensiva è maggiore o uguale a quella difensiva
- C) Si conferma il ruolo TD o TS se la propensione difensiva è maggiore di quella offensiva o se la propensione difensiva è maggiore del 10% rispetto al totale delle presenze da ala

Infine, in caso di calcolatore che assegna più di 3 ruoli, si procede per rilevanza numerica.

## **CAPITOLO 2**

### **IL FANTAMERCATO**

#### **2.4 MERCATO**

Esistono due tipi di fantamercato:

- MERCATO DI LEGA
- MERCATO DI RIPARAZIONE

Le squadre hanno immediatamente a disposizione 310 crediti di capitale sociale da utilizzare sia nel Mercato di Lega per costituire la rosa iniziale della fantasquadra, sia nei Mercati di Riparazione per migliorare o integrare l'organico della fantasquadra.

### **2.4.1 MERCATO DI LEGA**

**2.4.1.1** Il Mercato di Lega si svolge prima dell'inizio della Masters Cup, nelle date fissate dalla Authority LF.

**2.4.1.2** Al termine del Mercato di Lega, ogni squadra sarà formata da non più di 32 calciatori, senza alcun vincolo di ruolo.

**2.4.1.2.1** Ai fini di una più omogenea divisione dei giocatori all'interno dei ruoli proposti, i difensori centrali (DC) e i centrocampisti centrali (CC) vengono suddivisi in due gruppi di qualità omogenea, sulla base di fasce legate alla classifica del campionato di serie A dell'anno precedente, mentre vengono unificate le griglie relative ai difensori esterni (DD e DS), ai centrocampisti esterni (CD e CS) e insieme ai trequartisti esterni verranno inserite le seconde punte (TD, TS ed SP).

**2.4.1.4** Il Mercato di Lega si svolge in sei fasi distinte, sotto forma d'asta.

#### Fase 1

- Nella Fase 1 dovranno essere acquistati un massimo di 6 calciatori, uno per ogni lista di ruolo scelta fra le 10 a disposizione.

#### Fase 2

- Nella Fase 2 dovranno essere acquistati un massimo di 6 calciatori, uno per ogni lista di ruolo scelta fra le 10 a disposizione.

#### Fase 3

- Nella Fase 3 dovranno essere acquistati un massimo di 5 calciatori, uno per ogni lista di ruolo scelta fra le 10 a disposizione.

#### Fase 4

- Nella Fase 4 dovranno essere acquistati un massimo di 5 calciatori, uno per ogni lista di ruolo scelta fra le 10 a disposizione.

#### Fase 5

- Nella Fase 5 dovranno essere acquistati un massimo di 5 calciatori, uno per ogni lista di ruolo scelta fra le 10 a disposizione.

## Fase 6

- Nella Fase 6 dovranno essere acquistati un massimo di 5 calciatori, uno per ogni lista di ruolo scelta fra le 10 a disposizione.

In tutte le fasi, l'assegnazione avverrà secondo il seguente ordine: Portiere, Difensore Centrale (A), Difensore Centrale (B), Difensore Laterale, Centrocampista (A) , Centrocampista (B), Centrocampista Esterno, Trequartista Centrale, Trequartista esterno o Seconda Punta, Prima Punta.

**2.4.1.5** In tutte e sei le fasi, il giocatore dovrà utilizzare l'apposita griglia di mercato, all'interno della quale dovrà indicare i ruoli per cui desidera fare l'offerta e non più di 8 nomi per ciascuno dei calciatori da acquistare, e la sua offerta per ciascuno.

I calciatori devono essere elencati in ordine decrescente d'offerta e di preferenza.

Non c'è numero massimo di giocatori acquistabili per ruolo.

In ogni fase, i crediti residui tra il capitale disponibile e la somma delle offerte per i calciatori capilista per ogni ruolo, potrà essere inferiore al numero dei calciatori da acquistare nelle fasi successive per il completamento della rosa, a scapito, però, dell'effettivo raggiungimento del numero massimo di 32 elementi.

Per tutti i gruppi nella Fase 1, l'offerta minima per ciascun calciatore è pari a 10 crediti per il singolo calciatore; nella Fase 2 l'offerta minima per ciascun calciatore è pari a 5 crediti; nelle fasi successive, l'offerta minima per ciascun calciatore è pari a 1 credito.

Nel caso in cui un Fantaallenatore superi il limite di crediti ammessi per la fase di mercato, le offerte saranno rideterminate d'ufficio riducendo l'offerta del primo calciatore della lista Centravanti a quella del secondo, e mantenendo invariato l'ordine di preferenza; qualora non fosse sufficiente si passerà a ridurre le offerte nell'ordine inverso alla lista delle assegnazioni; qualora tale riduzione non fosse ancora sufficiente, l'offerta per il primo ed il secondo Centravanti sarà ridotta a quella per il terzo, e si procederà in tal senso sino al rientro nel limite previsto; nella prima fase dovranno in ogni caso essere rispettati i minimi fissati per la base d'asta. [...]

## **2.4.2 MERCATO DI RIPARAZIONE**

2.4.2.1 Il Mercato di Riparazione si svolge in due occasioni, fra la settima e l'ottava giornata e fra la quattordicesima e la quindicesima giornata della Masters Cup.

Il Mercato di riparazione consiste in una ulteriore fase d'asta fra i giocatori senza contratto. Ogni squadra potrà acquistare fino a 6 giocatori, attraverso una fase d'asta identica a quelle svoltesi nel mercato di Lega.

Poiché, però, il limite è fissato a 32 giocatori, il fantallenatore che con gli acquisti che intende effettuare superasse questo limite, deve effettuare preventivamente il numero di tagli sufficienti a mantenere la rosa all'interno del limite numerico previsto.

La dichiarazione dei tagli va fatta preventivamente dell'inizio del mercato di riparazione. I giocatori tagliati dalle squadre sono rimessi sul mercato e sono riacquistabili da parte del precedente proprietario.

Ogni fantallenatore potrà fare offerte per un numero di ruoli pari al numero di giocatori sufficienti ad arrivare al limite massimo di 32 elementi, ma comunque non più di sei.

Il mercato di riparazione non ha basi d'asta.

Non esiste la lista infortunati.

È sempre possibile effettuare scambi fra le squadre, in qualunque momento della stagione. Questi possono coinvolgere fino a cinque giocatori per squadra, non è posto veto di integrazione con crediti. L'unico vincolo da rispettare è il tetto massimo dei giocatori in rosa.

## PARTE TERZA

### CAPITOLO 1

#### LA FORMAZIONE

1.1 Ogni squadra deve schierare una formazione di 11 calciatori.

Oltre il Portiere, da inserire obbligatoriamente, i Calciatori devono essere schierati secondo i seguenti moduli

442	352	433	343	451	541	532	3511	4411	3412	4312	4321	3421	4231
PT	PT	PT	PT	PT	PT	PT	PT	PT	PT	PT	PT	PT	PT
DD	DC	DD	DC	DD	DD	DD	DC	DD	DC	DD	DD	DC	DD
DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC
DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC	DC
DS		DS		DS	DC	DC	DS	DS		DS	DS		DS
CD	CD	CC	CD	CD\TD	CD	CC	CD	CD	CD	CC	CC	CD	CC
CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC\TC
CS	CC		CS	CC	CS		CC	CS	CS	TC	TC\TD	CS	TD

	CS			CS\TS			CS TC	TC	TC		TC\TS	TC\TD TC\TS	TS
PP\SP PP\SP	PP\SP PP\SP	SP\TD SP\PP SP\TS	SP\TD SP\PP SP\TS	PP	PP	PP\SP PP\SP	PP	PP	PP\SP PP\SP	PP\SP PP\SP	PP	PP	PP

Ove siano presenti caselle con due ruoli, è inteso che possa essere schierato indifferentemente un giocatore che appartiene ad almeno uno dei due ruoli richiesti.

1.5 La comunicazione della formazione deve avvenire tramite il form apposito nella pagina squadra del sito [www.legaforum.com](http://www.legaforum.com), nella sezione "Masters Cup".

### 1.10 Errori nell'invio della formazione

1.10.1 Il form del sito web consente immediatamente la verifica dell'esattezza della formazione o impedisce l'invio di formazioni errate, per cui ogni formazione errata inviata tramite altri mezzi sarà considerata nulla e si procederà con la penalizzazione e le procedure del mancato invio.

Eccezionalmente, nel caso non si disponga della quantità di giocatori per poter schierare una formazione regolare, è possibile ricorrere al giocatore denominato ASSENTE, il quale non prenderà voto e verrà sostituito con malus al momento del calcolo del punteggio.

## CAPITOLO 2

### LA PARTITA

2.1.4 Si potranno in tutti i casi effettuare non più di cinque sostituzioni, in accordo con le disposizioni della Lega Calcio di Serie A;

Il meccanismo di sostituzione prevede i seguenti passaggi:

- 1) E' possibile sostituire in primo luogo giocatori del campo con giocatori della panchina capaci di ricoprire il medesimo ruolo.
- 2) E' possibile riposizionare dal campo un giocatore in grado di giocare allo stesso ruolo del giocatore assente e, in tal caso, far entrare un giocatore dalla panchina dello stesso ruolo del giocatore riposizionato.
- 3) Se 1) e 2), non sono possibili, allora potrà subentrare dalla panchina un giocatore capace di ricoprire la stessa area del campo, seppur in maniera meno efficace, vale a dire apportando alla squadra un malus di -1. L'area DIFESA comprende i

ruoli DC DS e DD. L'area CENTROCAMPO comprende i ruoli CD, CC, CS, TC. L'area ATTACCO comprende i ruoli PP, SP. Ai fini delle sostituzioni, i trequartisti esterni (TE) vengono considerati appartenenti all'area ATTACCO nei moduli a 3 punte, mentre vengono considerati appartenenti all'area CENTROCAMPO, nei moduli restanti.

- 4) Se anche 3) è impossibile, allora potrà effettuarsi un ulteriore riposizionamento, in presenza di giocatori titolari capaci di stazionare in più aree del campo e far entrare il sostituto nell'area del riposizionato. Anche in questo caso sarà applicato un malus pari a -1
- 5) Se anche 4) risulta impossibile, al posto di un giocatore di un dato ruolo potrà entrare un giocatore di un macroruolo differente, con il malus di -2 se appartenente ad un macroruolo contiguo (difensori-centrocampisti o centrocampisti-attaccanti) e con il malus di -3 se appartenente ad un macroruolo non contiguo (difensori-attaccanti). Il voto del giocatore subentrato concorrerà al calcolo dei modificatori nella posizione in cui si troverà ad essere schierato.
- 6) Se neanche 5) è possibile, al giocatore mancante non sarà assegnato alcun voto.
- 7) Al portiere assente e non sostituito resterà comunque assegnato il voto d'ufficio pari a 3.

Il primo giocatore ad essere individuato per procedere alla sostituzione sarà il primo titolare dall'alto. Il primo giocatore a subentrare per il posto da titolare vacante sarà il primo panchinaro disponibile dall'alto avente le condizioni richieste. Per tutte le casistiche delle operazioni di sostituzione, soprattutto in caso di molteplici situazioni nella stessa formazione, il criterio unico per operare in ambito delle sostituzioni è "dall'alto verso il basso".

**2.1.8** I Punti-Squadra sono la somma dei punteggi totalizzati da ciascuno degli undici calciatori schierati come titolari (o dalle riserve che li sostituiscono). Al risultato della somma dovranno essere sottratti o ulteriormente sommati gli esiti del calcolo dei modificatori.

Ai fini del calcolo del modificatore di centrocampo, i trequartisti esterni (TE) vengono considerati all'interno del calcolo esclusivamente nei moduli che non utilizzano le tre punte (ovvero 343 e 433).

**2.3.1** Il Modificatore della Difesa è dato dalla Media-Voto dei difensori e del portiere schierati in formazione, calcolata sulla base della sola Media Voto in pagella assegnata a ciascun giocatore dai Quotidiani Ufficiali, senza applicazione dei bonus-malus.

2.3.2 La Media Voto del reparto difensivo, cioè dei difensori e del portiere schierati in formazione, viene trasformato in punti positivi o negativi secondo la Tabella di Conversione:

Livello	Media voto	Modificatore difesa
Livello 1	5,00-5,19	+4
Livello 2	5,20-5,39	+3
Livello 3	5,40-5,59	+2
Livello 4	5,60-5,79	+1
Livello 5	5,80-5,99	0
Livello 6	6,00-6,19	-1
Livello 7	6,20-6,39	-2
Livello 8	6,40-6,59	-3
Livello 9	6,60-6,79	-4
Livello 10	6,80-6,99	-5

2.3.2.1. La tabella indicata si estende in positivo ed in negativo secondo ulteriori fasce di ampiezza 0,20.

2.3.3 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.

2.3.5 Nel caso che in una squadra vengano schierati meno di 4 difensori e 1 portiere, il modificatore ottenuto viene peggiorato di un livello per ogni difensore sotto il limite di quattro.

2.3.6 Nel caso che in una squadra vengano schierati più di 4 difensori e 1 portiere, il modificatore ottenuto viene migliorato di un livello per ogni difensore sopra il limite di quattro.

2.4.3 Ai fini del confronto dei Totali-Centrocampo il voto d'ufficio per ciascun centrocampista in meno rispetto al reparto centrale avversario è equivalente a 5.

## 2.12 Bonus/Malus

Alla media-voto vanno sommati algebricamente i seguenti punti bonus-malus:

+3 punti per ciascuna rete realizzata su azione di gioco;

+2 punti per ciascuna rete realizzata su calcio di rigore;

+2 punti per ciascun rigore parato (si applica al portiere o a chi ne fa le veci);

+1 punto per l'assist effettuato.

-2 punti per ciascuna autorette;

-2 punti per ciascun calcio di rigore sbagliato;

-1 punto per ciascun gol subito (si applica al portiere o a chi ne fa le veci);

-1/3 punto (-0,333) per l'ammonizione subita;

-1 punto per l'espulsione subita; in caso di espulsione per doppia ammonizione, verrà in ogni caso applicato un malus di -1,00.



2.12.1 Ai fini della determinazione del bonus, vengono conteggiati come Assist validi quelli determinati dalla Gazzetta dello Sport e presenti sul file export di FCM

#### 2.4 bis - L'esperienza del modulo

Ogni squadra dovrà dichiarare prima dell'inizio della prima giornata due moduli preferiti di cui intenderà avvalersi per la stagione. Ogni qualvolta utilizzerà questi moduli non saranno previste penalità.

Se invece vorrà utilizzare un modulo diverso dai due dichiarati, nella prima partita in cui lo utilizzerà subirà un malus di -1 e nella seconda un malus di -0.5. Dalla terza partita in poi, il modulo schierato diventa disponibile senza malus al pari dei due dichiarati ad inizio stagione

Se, inoltre, una squadra utilizzerà lo stesso modulo per almeno 15 incontri, dal sedicesimo in poi, ogni volta che utilizzerà il medesimo modulo godrà di un bonus partita di 0,5.

#### 2.5 - Non esiste modificatore di attacco

2.6 Per determinare il Risultato Finale della gara, i Punti-Squadra della squadra con minor punteggio, vengono convertiti in Fantagol in base alla seguente Tabella di Conversione:

Meno di 66 punti = 0 gol
Da 66 a 71,999 punti = 1 gol
Da 72 a 77,999 punti = 2 gol
Da 78 a 83,999 punti = 3 gol
Da 84 a 89,999 punti = 4 gol
Da 90 a 95,999 punti = 5 gol
Da 96 a 101,999 punti = 6 gol

Alla squadra avversaria, dal punteggio maggiore, viene conteggiato un gol aggiuntivo (che quindi decreterà la vittoria di quest'ultima) qualora questa raggiunga un risultato superiore di almeno 3 punti esatti.

Gli ulteriori gol aggiuntivi verranno attribuiti al verificarsi di ogni differenza di 6 punti esatti dal valore che ha fatto scattare il primo gol aggiuntivo.

Lo stesso metodo di calcolo del punteggio (scarto di tre punti esatti per la vittoria) viene utilizzata anche nelle partite ad eliminazione diretta in caso di ricorso ai tempi supplementari.

In particolare, per ogni squadra vengono selezionati dalla panchina tre giocatori non subentrati, uno per macroarea D-C-A, scelti con il criterio consueto "dall'alto verso il basso".

I fantatotali delle due squadre vengono confrontati: se la squadra con il totale maggiore ottiene una differenza di almeno 3 punti esatti, realizza un gol aggiuntivo ed ottiene la vittoria.

### **CAPITOLO 3**

#### **LE COPPE**

3.3.6 Le prime classificate di ogni girone si qualifica per le semifinali, la seconda e la terza per i quarti DI FINALE; in caso di parità di punti, la classifica verrà stilata secondo il punteggio ottenuto negli scontri diretti (o classifica avulsa), quindi per differenza reti negli scontri diretti, per numero di gol fatti negli scontri diretti e, in ultimo, per Fantamedia degli scontri diretti.