



# REGOLAMENTO BUDDONSLIGA

Aggiornato all'anno 2025/2026

La BUDDONSLIGA è una lega fantacalcistica fondata il  
20/09/2014.

La lega è formata da due competizioni:

1. Buddonsliga
2. Buddonscup

Le squadre presenti nelle competizioni sono le seguenti: Banana Dream Team;  
Benevento FC; Bomber Moscardelli; Colimaster; Gli Argonauti; Jesus FC; Monte Uрпиu  
FC; Pescara Manzia; Sestu Fc; Stratiotai.

Indice

1. COMPETIZIONI E PREMI .....2

    1.1 SVOLGIMENTO COMPETIZIONI .....2

    1.2 MONTEPREMI .....4

2. ROSE, FORMAZIONI E CALCOLO .....5

    2.1 ROSE.....5

    2.2 FORMAZIONI .....5

    2.3 CALCOLO .....6

3.ASTE, MERCATO E GESTIONE ROSE ..... 11

    3.1ASTE ..... 11

    3.2 MERCATO ..... 12

    3.3 GESTIONE ROSE ..... 14

    3.4 SONDAGGI ..... 16

4. RANKING ..... 17

5. MVP ..... 19

6. FAQ .....20

# 1. COMPETIZIONI E PREMI

## 1.1 SVOLGIMENTO COMPETIZIONI

Le competizioni nella Lega Buddonsliga sono: Buddonsliga e Buddonscup.

### **BUDDONSLIGA**

La Buddonsliga è una competizione a calendario.

L'inizio della competizione è variabile di anno in anno, ma è **sempre** prevista dopo la fine della sessione di mercato estivo della Lega Serie A. L'eventuale spostamento dell'inizio del torneo è deciso, solo per eventuali situazione di emergenza, dal Presidente di Lega e dai partecipanti.

Il calendario è definito casualmente dal sistema Fantacalcio.it e la struttura dei gironi è libera fino alla fine del campionato.

Sono assegnati:

- 3 punti per la vittoria
- 1 punto per il pareggio
- 0 punti per la sconfitta

1a) La classifica si basa su una sequenza di criterio di ordinamento:

1. Punti
2. Somma punti totali
3. Differenza reti
4. Gol fatti
5. Gol subiti
6. Classifica avulsa

In questa competizione non è presente il fattore campo e la fantaschedina.

## **Buddonscup**

La Buddonscup è una competizione a gruppi ed eliminazione diretta.

La Buddonscup è una competizione che comincia e finisce dopo l'inizio e prima della fine della Buddonsliga. Il numero di gironi è due ed è svolto con partite di sola andata. Durante la fase a gruppi, in ogni giornata una squadra per ciascun gruppo riposa.

Le squadre dei gruppi e il calendario sono estratti casualmente dal sistema Fantacalcio.it

Nei gironi sono assegnati:

- 3 punti per la vittoria
- 1 punto per il pareggio
- 0 punti per la sconfitta

La sequenza di ordinamenti di classifica è descritta al punto *1a*.

Il numero di squadre che passano il turno per ogni girone è quattro.

Nella fase finale sono presenti partite di andata e ritorno, fino alla finale che è secca.

La sequenza dei criteri di passaggio del turno nella fase finale è:

1. Incontri
2. Somma punti
3. Supplementari e rigori (visiona sito fantacalcio.it per spiegazione calcolo)
4. Gol trasferta

Il fattore campo non è presente in nessuna fase della competizione.

## 1.2 MONTEPREMI

La quota d'iscrizione alla Lega Buddonsliga è pari a €30 a squadra.

Il Montepremi della Buddonsliga è assegnato alle prime quattro squadre nella classifica finale ed ammonta a:

- 1) 80€
- 2) 60€
- 3) 50€
- 4) 35€

È inoltre assegnato un premio in denaro pari al valore di €25 (+€5\*) al vincitore della Buddonscup.

\*Sono comprese nel montepremi, coppe e medaglie per i primi 3 posti nella Buddonsliga e per il vincitore della Buddonscup. Nel caso in cui avanzassero soldi dall'acquisto di coppe e medaglie, allora verranno assegnati al vincitore della Buddonscup fino a un massimo di €5.

Nel caso in cui avanzassero ulteriori soldi, andranno nel fondo cassa della lega.

La quota di iscrizione è da versare entro 3 settimane dall'asta estiva del campionato successivo.

## 2. ROSE, FORMAZIONI E CALCOLO

### 2.1 ROSE

Il numero di calciatori delle rose per ruolo è il seguente:

- 3 portieri
- 8 difensori
- 8 centrocampisti
- 6 attaccanti

È inoltre aggiunto alla rose un ulteriore giocatore di ruolo variabile (deciso dalla società che lo acquista), Under 21.

NOTA BENE: Il giocatore acquistato **non** può compiere 22 anni nell'anno di inizio del campionato della Lega.

### 2.2 FORMAZIONI

Il termine ultimo per la consegna delle formazioni è fissato a **15 minuti** prima dell'inizio della prima partita della giornata di Serie A.

I moduli consentiti sono i seguenti:

- 352
- 334
- 343
- 451
- 442
- 433
- 532
- 541

La funzione SWITCH PLUS è abilitata.

Nella Lega Buddonsliga il non inserimento della formazione entro i termini previsti non porterà alcun deficit, ma sarà recuperata l'ultima formazione salvata.

Nel caso in cui la formazione non sarà inserita per più di 3 giornate (anche non consecutive), la squadra dovrà pagare una multa pari a €2 a giornata senza formazione.

In casi sospetti di formazione inserita in modo casuale, si stabilirà tramite votazione la validità della formazione schierata. Se almeno 7 componenti della lega concordano sul fatto che sia una formazione non valida, sarà conteggiata nell'ammontare della multa.

I soldi della multa andranno in una cassa comune della Lega.

Nel caso in cui non saranno presenti formazioni salvate, alla squadra saranno assegnati zero punti.

Il numero di panchinari è fissato a massimo 14 giocatori.

## 2.3 CALCOLO

### 3.a BONUS E MALUS

Il primo argomento trattato nel calcolo dei punti è: bonus e malus attribuiti ai giocatori.

In seguito è allegata una immagine che mostra questo primo calcolo.

Il bonus: gol decisivo vittoria è disabilitato.

	P	D	C	A
 GOL SEGNATO	3	3	3	3
 GOL SUBITO	-1	-1	-1	-1
 RIGORE SEGNATO	2	2	2	2
 RIGORE SBAGLIATO	-3	-3	-3	-3
 RIGORE PARATO	3	3	3	3
 AMMONIZIONE	-0.5	-0.5	-0.5	-0.5
 ESPULSIONE	-1	-1	-1	-1
 AUTOGOL	-2	-2	-2	-2
 GOL DECISIVO	0.5	0.5	0.5	0.5
 PAREGGIO	0.5	0.5	0.5	0.5
 PORTIERE IMBATTUTO	1			

La tipologia di assist calcolata è tradizionale con opzione "contributo al gol" attiva (il contributo al gol vale 0.5), quindi questo esclude il calcolo degli assist secondo il modello proposto da Fantacalcio.it noto come "quality assist". Inoltre, ad oggi non è approvata una distinzione di punti tra assist da fermo e assist in movimento, infatti in entrambi i casi il bonus assegnato al giocatore sarà: +1.

In tutti i bonus/malus non è presente in termini di punteggio una distinzione per ruolo, a tutti i giocatori indipendentemente dal ruolo verrà assegnato lo stesso bonus/malus.

Non è approvata l'opzione "assegna voto ad ammonito senza voto".

### 3.b FONTE VOTI

La fonte voti è: Statistico Alvin 482.

### 3.c SOGLIE GOL, FASCE E INTORNI

La soglia punti da raggiungere per ottenere il primo gol è di 66 punti. In seguito sono allegate tutte le fasce gol.

fascia	da	a	dà diritto a	GOL
1°	66 punti	71.9 punti		1° gol
2°	72 punti	77.9 punti		2° gol
3°	78 punti	82.9 punti		3° gol
4°	83 punti	87.9 punti		4° gol
5°	88 punti	91.9 punti		5° gol
6°	92 punti	95.9 punti		6° gol
7°	96 punti	98.9 punti		7° gol
8°	99 punti	101.9 punti		8° gol
9°	102 punti	103.9 punti		9° gol
10°	104 punti	105.9 punti		10° gol

Le fasce successive alla decima, avranno ampiezza pari ai punti dell'ultima fascia (2).

#### Regole intorni:

- All'interno di ciascuna fascia l'intorno è di 3 punti.
- L'intorno tra una fascia e l'altra è di 1 punto.
- È applicato anche l'intorno tra 0 e 1 gol.
- Quando i punteggi delle due squadre sono sotto la soglia del primo gol, è assegnato un gol alla squadra che fa 3 punti in più dell'altra.

Non sono abilitate le opzioni "gol extra" e "autogol".

### 3.d SOSTITUZIONI

Il numero di sostituzioni consentite è 3, la modalità delle sostituzioni è: solo con cambio ruolo (nessun cambio modulo).

Non è abilitata l'opzione "riserva d'ufficio".



### 3.e MODIFICATORI

Non è presente il modificatore portiere.

È abilitato il modificatore difesa ed è descritto in seguito.

Nel modificatore difesa è inclusa la media del portiere, è applicabile solo se il portiere e **almeno** 4 difensori portano punteggio alla squadra. Il calcolo della media voto nello schema allegato in seguito, si basa sul voto (non fantavoto) del portiere e dei 3 difensori che hanno il voto migliore.

MEDIA VOTO*	conferisce alla squadra	BONUS/MALUS
< 6		0
da 6 a 6.24		1
da 6.25 a 6.49		1
da 6.5 a 6.74		3
da 6.75 a 6.99		3
da 7 a 7.24		6
da 7.25 a 7.49		6
>= 7.5		6

È abilitato il modificatore centrocampo ed è descritto in seguito.

Il calcolo delle somme totali dei due centrocampi avviene sulla base del voto (no fantavoto) di ciascun centrocampista, successivamente viene fatta la differenza dei due centrocampi e quindi assegnati un eventuale bonus o malus alla squadra, mostrato nella tabella in seguito.

DIFFERENZA VOTI TOTALI*	conferisce alla squadra	BONUS/MALUS
<i>tra i due centrocamp</i>		<i>alla squadra con...</i>
	<i>totale m</i>	<i>totale m</i>
2		-1 1
2.5		-1 1
3		-1 1
3.5		-1 1
4		-2 2
4.5		-2 2
5		-2 2
5.5		-2 2
6		-3 3
6.5		-3 3
7		-3 3
7.5		-3 3
>= 8		-4 4

Nota bene: 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.

I 5 aggiunti, non sono aggiunti nel conteggio del punteggio totale, ma sono presenti solo nel calcolo del modificatore. È abilitato il modificatore attacco ed è descritto con la seguente tabella.

VOTO ATTACCANTE*	assegna anche	BONUS/MALUS
<= 6		0
6.5		0.5
7		1
7.5		1.5
>= 8		2

Il modificatore è applicabile solo a quegli attaccanti che prendono almeno un voto (no fantavoto) pari a 6,5, non effettuano assist, non segnano e non sbagliano rigori.

Il modificatore per il fairplay, di rendimento e per il capitano non sono presenti.

Essendo impostato il recupero della formazione, non è presente la sconfitta a tavolino.

### *3.f RINVIO PARTITE*

In caso di partita rinviata, sia in campionato che in coppa si attenderà il recupero della partita della Serie A.

L'unico caso in cui l'attesa del recupero non sarà valida avviene in coppa, se il recupero della partita di Serie A sarà programmato oltre una giornata del turno a eliminazione diretta.

Tutti gli altri casi straordinari saranno valutati dal Presidente e i componenti della Lega.

## 3.ASTE, MERCATO E GESTIONE ROSE

### 3.1ASTE

Le aste svolte nella lega sono due: asta estiva e asta invernale.

#### *1.a ASTA ESTIVA*

L'asta estiva è sempre svolta dopo la fine del mercato estivo della Lega Serie A, solitamente è svolta senza saltare ulteriori giornate, quindi nella prima settimana dalla fine del mercato.

Ogni squadra ha 500 crediti e l'asta si svolge in modalità casuale e in ordine di ruolo (portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti).

L'asta è svolta nel modo seguente: estrazione casuale automatica di un giocatore seguendo l'ordine classico dei ruoli utilizzando il software Fantalab; Ogni componente della lega è obbligato a utilizzare questa applicazione.

Ogni squadra ha diritto a due chiamate totali nel corso di tutta l'asta.

È possibile chiamare un giocatore esclusivamente del ruolo per cui si sta facendo l'asta e la chiamata include anche l'offerta di 1 credito per il giocatore chiamato.

L'asta di qualunque giocatore ha un tempo limitato fissato a 30 secondi per offerta.

Alla fine di ogni ruolo, in ordine di ranking (spiegato nei capitoli successivi), la squadra che non ha occupato tutti gli slot del ruolo stesso, dovrà occuparli facendo un'asta a chiamata con le altre squadre con slot liberi, fino al riempirli tutti; successivamente a questa procedura si passerà all'asta del ruolo successivo per tutte le squadre.

Non è permesso scartare giocatori o fare scambi tra squadre durante l'asta.

Alla fine dell'asta degli attaccanti ci sarà la scelta dell'under 21 per ciascuna squadra.

L'under 21 non è pagato con alcun credito (risulterà pagato 0 crediti nella rosa ufficiale) e in ordine di ranking, ogni squadra sceglierà il giovane da acquistare.

L'asta sarà conclusa quando ciascuna squadra avrà in rosa esattamente 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti e 1 giocatore under 21.

#### *1.b ASTA INVERNALE*

L'asta invernale è sempre svolta dopo la fine del mercato invernale della Lega Serie A, solitamente è svolta senza saltare ulteriori giornate, quindi nella prima settimana dalla fine del mercato.

Ogni squadra ha 250 crediti aggiunti rispetto all'asta estiva.

L'asta si svolge a chiamata (in ordine di ranking) e in ordine di ruolo (portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti).

L'asta di un giocatore non ha tempi limitati e si svolge partendo dal valore di 1 credito.

Alla fine di ogni asta, la squadra vincitrice dovrà comunicare un solo giocatore da scartare.

L'asta di un ruolo sarà conclusa quando tutte le squadre non vorranno altri giocatori del ruolo stesso.

Non è possibile comprare e scartare un giocatore durante l'asta.

Non è permesso fare scambi tra squadre dalla mezzanotte del giorno dell'asta, fino alla fine di quest'ultima.

L'asta sarà conclusa alla fine degli attaccanti.

## 3.2 MERCATO

Il mercato degli scambi + acquisto svincolati ha **sempre** la durata di 15 giorni dalla data dell'asta estiva.

**Solamente** gli scambi tra squadre sono permessi anche durante tutto il mercato invernale.

Ogni scambio o acquisto di uno svincolato comunicato dopo la fine del mercato, non sarà ritenuto valido.

Nel momento in cui sarà mandato il messaggio di ufficializzazione nel gruppo "Mercato & Avvisi", questo conterà con effetto immediato come ufficializzazione. Non sarà quindi valida nessuna richiesta di non ufficializzazione o cambio di crediti, a meno che la squadra non abbia i crediti comunicati.

**Qualunque tipo di ufficializzazione è valida unicamente se scritta nel gruppo "Mercato & Avvisi" dalla squadra interessata.**

### *1.c ACQUISTO SVINCOLATI*

L'acquisto di uno svincolato è vincolato da diversi requisiti:

- Richiesta nel gruppo "Mercato & Avvisi" del giocatore svincolato

- Visualizzazione del messaggio di almeno un componente di ciascuna squadra o che siano passate 24 ore dall'invio del messaggio
- Le richieste fatte 7 giorni prima della richiesta di ufficializzazione, saranno ritenute scadute e sarà necessario rifarle.
- È possibile richiedere un massimo di 5 giocatori al giorno

Dall'inizio della contrattazione, le squadre interessate, che quindi bloccheranno il giocatore, avranno massimo 72 ore per dare risposta definitiva sull'eventuale rilancio. Qualora la contrattazione per un giocatore si prolungasse oltre le 72 ore dal loro inizio, il limite massimo per rilanciare è fissato a 3 ore (escluse le ore notturne o eventuali accordi scritti tra i partecipanti alla trattativa). Superato questo limite di tempo, il giocatore che ha effettuato l'ultimo rilancio e non ha ottenuto alcuna risposta può ufficializzare l'acquisto del giocatore.

Non è possibile avere più di 3 trattative aperte contemporaneamente.

*1.C.a.* Nelle trattative le squadre sono tenute **obbligatoriamente** a dire quanti crediti hanno (o avranno in merito a scambi o acquisti svincolati in corso), invece, non sono obbligate a comunicare il giocatore successivamente scartato.

*1.C.b.* Ogni squadra, in merito ad ambiguità nei crediti o dubbi su trattative all'attivo di altre squadre contendenti lo stesso giocatore, ha diritto a richiedere una verifica dei crediti effettivi della squadra al Presidente. Il Presidente contatterà la squadra interessata e avrà il permesso di verificare i crediti nelle varie trattative attive (i giocatori possono essere non comunicati, a meno che il loro valore in crediti sia contato nei crediti comunicati, dalla squadra in merito). Una eventuale contraddittorietà rispetto ai crediti offerti porterà all'esclusione immediata della squadra dall'asta con eventuale possibilità, in assenza di altre squadre interessate al giocatore, di acquisto del giocatore a 1 credito dall'altra squadra interessata al giocatore. Una eventuale contraddittorietà verificata successivamente alla ufficializzazione porterà allo svincolo del giocatore in merito, a zero crediti.

Nota: se il Presidente sarà in prima persona nello scambio, dovrà nominare una persona esterna per le verifiche sopracitate.

Nel momento in cui una squadra richiede un giocatore nel gruppo "Mercato & Avvisi", è considerata la prima offerente a 1 credito.

Tutte le altre offerte devono essere esplicitate in forma scritta per chat privata o "Mercato e & Avvisi", il primo a scrivere esplicitamente l'offerta sarà contato.

Ogni offerta per un giocatore, a differenza delle aste, può essere ritirata indietro se la squadra cambiasse idea.

Nelle ultime 24 ore di mercato, il requisito di 24 ore dall'invio del messaggio, passa a 12 ore.

Nelle ultime 12 ore di mercato, le ufficializzazioni saranno da eseguire direttamente nel gruppo Mercato & Avvisi (N.B. eventuali errori di calcolo crediti o ufficializzazioni in altre chat, renderanno nullo il trasferimento).

Se il minuto dopo la fine del mercato svincolati, qualche squadra non ha ancora dato risposta, l'acquisto di uno svincolato segnalato nella chat del gruppo Mercato & Avvisi dalla squadra interessata, viene automaticamente ufficializzato. Nel caso in cui avvenisse una risposta da parte di una squadra nel minuto successivo alla fine del mercato, allora le squadre contendenti avranno mezz'ora di tempo per impostare l'asta e ufficializzare. Se entro mezz'ora non si avesse nuovamente nessuna risposta da una delle squadre, si potrà ufficializzare in automatico l'acquisto.

#### *1.c.1 UNDER 21*

La richiesta di acquisto di un Under 21 ha gli stessi requisiti di un giocatore della prima squadra, ma solo le squadre sopra la squadra richiedente nel ranking, avranno il diritto di acquisto del giocatore, scartando l'under 21 in possesso.

#### *1.d SCAMBI*

Valgono i punti 1.C.a. e 1.C.b.

Gli scambi sono necessariamente da fare per giocatori dello stesso ruolo o solo tra Under 21.

Sono validi gli scambi con più giocatori.

Negli scambi è valida l'aggiunta di crediti attuali o di gennaio.

È permesso anche donare i crediti a una squadra senza un effettivo scambio di giocatori.

### **3.3 GESTIONE ROSE**

#### *1.e SVINCOLI*

Ogni squadra nel periodo di mercato acquisti svincolati+scambi può scartare qualunque giocatore prendendone un altro dalla lista svincolati.

I crediti assegnati alla squadra per il giocatore scartato, variano a seconda del prezzo base **all'acquisto** del giocatore.

In seguito sono descritte le due possibili situazioni di svincoli e di guadagno dal giocatore scartato:

- Il giocatore scartato al momento dell'acquisto, è stato pagato più (o allo stesso valore) della sua quotazione attuale: i crediti guadagnati sono pari alla quotazione attuale al momento dello scarto.
- Il giocatore scartato al momento dell'acquisto, è stato pagato meno della sua quotazione attuale: i crediti guadagnati sono pari al prezzo di acquisto del giocatore più la differenza di costo tra valore attuale al momento di acquisto e valore attuale al momento dello scarto. I crediti minimi guadagnati sono uguali a 1.

Formula giocatore pagato più della sua quotazione attuale:

$C=QA$  con  $C$ =crediti guadagnati e  $QA$ =quotazione attuale

Formula giocatore pagato meno della sua quotazione attuale:

$C=A+(QB-QA)$  con  $A$ =valore acquisto e  $QB$ =quotazione all'acquisto.

Sono presenti casi in cui queste formule non sono previste e sono:

- Giocatore venduto all'estero e pagato più (o allo stesso valore) della quotazione attuale: i crediti guadagnati sono pari al valore massimo tra la metà del prezzo pagato e la quotazione attuale.
- Morte di un giocatore: i crediti guadagnati sono pari al valore massimo calcolabile nei passaggi sopracitati, se il guadagno calcolato sarà maggiore o uguale a 30 crediti, la squadra potrà intervenire sul mercato e prelevare un giocatore dalla lista svincolati.
- Infortunio giocatore per 3+ mesi: i crediti guadagnati sono pari a il massimo tra quotazione al momento dell'infortunio e una % fissa sul prezzo d'acquisto basata sul tempo fuori:
  - 3-6 mesi: 50%
  - superiore ai 6 mesi:60%

Tempi dell'infortunio devono essere verificati seguendo questo ordine di priorità delle fonti (in caso di più articoli sulla stessa testata, vale quello più recente riferito all'infortunio):

Fantacalcio.it

SOS Fanta

FantaLab

Se nessuna delle fonti consultate fornisce indicazioni sui tempi di recupero, si passa a ricercare il comunicato stampa ufficiale della squadra o articoli dettagliati sull'infortunio. In



base alla diagnosi, si stimano i tempi medi di recupero per quel tipo di problema fisico. Altri criteri da considerare: Se il giocatore non è ancora stato scartato, ma successivamente emergono indicazioni più precise che indicano un'assenza più lunga del previsto (es: tempo effettivo rispetto a tempo indicato dalle testate giornalistiche), allora si applicherà la durata effettiva dell'infortunio per calcolare la percentuale di rivalutazione. Se le fonti riportano un intervallo di tempo (es."3-4 mesi"), verrà preso in considerazione il valore minimo indicato (3 mesi).

Svincolato un giocatore, esso può essere riacquistato esclusivamente a un prezzo maggiore o uguale a quello di scarto.

### 3.4 SONDAGGI

Ogni anno, in fase pre-asta e pre campionato di serie A, ogni squadra può avanzare delle proposte per l'anno successivo.

Le proposte saranno votate, entro 24 ore, nella pagina instagram "buddons.liga", in caso di parità, sarà valutata vincente la proposta che non fa variare il regolamento rispetto all'anno precedente.

## 4. RANKING

Il ranking ufficiale Buddonsliga è una classifica che tiene conto dell'andamento delle squadre nelle varie stagioni.

È usato un metodo che da maggiore importanza ai 3 anni più recenti della Lega.

Questo è calcolato, anno dopo anno, attraverso i seguenti parametri:

- 1) punti totali:** somma dei **punti totali** che ogni squadra riesce a ottenere in ogni stagione;
- 2) punti posizionamento:** punti che le squadre guadagnano a seconda della posizione in classifica ottenuta ogni anno.

Al momento del calcolo del Ranking, alla fine di ogni campionato, si useranno due tabelle per il calcolo dei punti posizionamento:

- Tabella A: ultimi 3 anni.
- Tabella B: tutti gli altri anni dal quarto in poi.

TABELLA A	
Punti posizionamento:	
1° posto	400 punti
2° posto	300 punti
3° posto	250 punti
4° posto	200 punti
5° posto	175 punti
6° posto	150 punti
7° posto	125 punti
8° posto	100 punti
9° posto	50 punti
10° posto	0 punti
Punti bonus:	
Vincitore coppa Italia	100 punti
Finalista	50 punti
Mvp in squadra	30 punti

TABELLA B	
Punti posizionamento:	
1° posto	200 punti
2° posto	150 punti
3° posto	125 punti
4° posto	100 punti
5° posto	87,5 punti
6° posto	75 punti
7° posto	62,5 punti
8° posto	50 punti
9° posto	25 punti
10° posto	0 punti
Punti bonus:	
Vincitore coppa Italia	50 punti
Finalista	25 punti
Mvp in squadra	15 punti

**3) punti bonus:** punti assegnati al:

- vincitore della Buddonscup

- finalista non vincitore della Buddonscup
- detentore dell'MVP

Ogni volta che si calcolerà il ranking, un anno di campionato, finirà dalla Tabella A alla Tabella B, quindi ogni squadra perderà parte dei punti posizionamento di quell'anno con i seguenti parametri:

Primo posto	-200	Sesto posto	-75
Secondo posto	-150	Settimo posto	-62,5
Terzo posto	-125	Ottavo posto	-50
Quarto posto	-100	Nono posto	-25
Quinto posto	-87,5	Decimo posto	-0

Inoltre saranno persi altri punti per altri casi specifici:

- vincitore della Buddonscup: ulteriore -50
- finalista non vincitore della Buddonscup: ulteriore -25
- detentore dell'MVP: -15

Per cosa viene utilizzato il Ranking?

- 1) ordine di chiamata all'asta estiva per i giocatori da chiamare alla fine di ogni ruolo (quelli che riempiono gli ultimi slot per ogni ruolo);
- 2) ordine di chiamata all'asta invernale (asta a chiamata)
- 3) ordine di chiamata all'asta dei giocatori primavera under 21 (asta a chiamata a 0 crediti)
- 4) ogni qualvolta ci sarà bisogno di una gerarchia.

## 5. MVP

Alla fine di ogni stagione, i membri della Buddonsliga votano l'MVP, ovvero il miglior giocatore della competizione.

Ogni squadra è chiamata a stilare una classifica dei 5 migliori giocatori della Lega (secondo i propri parametri). A ogni posizione assegnate è assegnato un punteggio di:

1. 10 punti
2. 8 punti
3. 6 punti
4. 4 punti
5. 2 punti

La somma dei voti permetterà di decretare i 3 miglior calciatori dell'anno.

In caso di pari punti, il giocatore listato nella posizione più arretrata avrà la precedenza. Nel caso di stesso ruolo, passerà il giocatore con la fantamedia più alta.

## 6. FAQ

- *Fino a quando si possono effettuare scambi prima dell'asta invernale?*

Gli scambi possono essere effettuati entro la mezzanotte del giorno dell'inizio dell'asta.

Se l'asta è fissata al 7 febbraio, gli scambi potranno essere effettuati massimo fino alle 23:59:59 del 6 febbraio e potranno riprendere alla fine dell'asta di riparazione

- *Ho pagato un giocatore 8 crediti e la sua quotazione era 8, adesso vale 11 ed è andato all'estero, quanto mi torna svincolandolo?*

Se un giocatore va all'estero ed è stato pagato almeno quanto la sua quotazione attuale, il regolamento dice che "i crediti guadagnati sono pari al valore massimo tra la metà del prezzo pagato e la quotazione attuale." Per cui, la metà del prezzo pagato è 4, ma la sua quotazione attuale è 11, quindi ti torneranno 11 crediti.