

Indice

| | |
|---------------------------------|---------|
| 1 - Hyboria League | pag. 2 |
| 2 - La composizione delle rose | pag. 5 |
| 3 - L'evoluzione delle rose | pag. 7 |
| 4 - Le formazioni | pag. 10 |
| 5 - Il calcolo del punteggio | pag. 12 |
| 6 - Il Campionato di Lega | pag. 14 |
| 7 - Il titolo di capocannoniere | pag. 16 |
| 8 - La Coppa di Lega | pag. 18 |
| 9 - La Supercoppa di Lega | pag. 20 |

I HYBORIA LEAGUE

1.1 - L'idea

Da sempre appassionato di Fantacalcio, avevo voglia di creare qualcosa di nuovo. Avevo in mente innovazioni difficilmente digeribili alla maggior parte dei fanta giocatori di lunga data. Mi sono rimboccato le maniche e sono riuscito a mettere appunto un regolamento che mi permettesse di giocare da solo. Perché?

Per vedere come va. Per vedere se la mia idea di equilibrio e di imprevedibilità fosse in grado di reggere alla prova dei fatti. Per...

Il resto dei perché lo trovate ben spiegato nel post intitolato "[La genesi](#)".

La mia manina interverrà solo ove indispensabile. Mi godrò lo spettacolo in poltrona, da spettatore, e proverò a raccontarvelo sul web come fosse un evento reale. L'Hyboria League ha infatti una formula concepita per auto alimentarsi. Le ingerenze del sottoscritto sono limitate allo scegliere come schierare in campo le formazioni ogni domenica. Tutte le altre decisioni sono affidate al caso e ad altri fattori totalmente indipendenti dalla volontà del sottoscritto.

Le competizioni partiranno ogni anno a settembre per concludersi a maggio. Credo che, oltre ad essere una avventura divertente, sarà anche un'esperienza duratura. Seguitela se vi appassiona. Senza paraocchi. Magari diventerà davvero una saga.

Ora vi lascio ad una lettura leggera. Una breve presentazione delle dieci squadre che compongono la Lega hyboriana. Prendetela per quello che è, ovvero una licenza di fantasia. Sbrigata questa pratica vi guiderò passo dopo passo nel regolamento. Se in esso dovreste trovare qualcosa che vi piace vi concedo la possibilità di copiarlo e di giocarlo con i vostri amici. E' qua per essere condiviso. A me non può far altro che piacere.

Buon divertimento.

Un anonimo scriba di Aquilonia (Hybo per gli amici)

1.2 - Le squadre

Aquilonia Crusaders

La squadra più prestigiosa dell'Hyboria League gioca le partite casalinghe al Conan Memorial Colosseum di Tarantia.

Indossa una divisa bianca con una croce rossa sul petto.

Rivale acerrima di Nemedia (quello con i rosso-neri di Belvero è il più importante Derby d'Hyboria) la sua tifoseria è in pessimi rapporti anche con quella di Koth.

Argos Mariners

I Mariners giocano le partite casalinghe al Kings Road Park di Messantia.

Indossano una divisa bianca e azzurra.

Squadra in partenza non considerata nel lotto delle più prestigiose, vive una accesiSSIMA rivalità con i vicini di Zingara. Ogni scontro tra le due formazioni, in qualunque situazione di classifica, accende gli animi di entrambe le tifoserie. Il loro è il Derby dei Mari!

Brythunia Barbudos

Brythunia è considerata la squadra cenerentola della competizione. Gioca le partite casalinghe a Pirogia, nel Monumental dedicato a Khullan.

I Barbudos indossano una divisa a strisce orizzontali giallo-nere con calzoncini neri.

La loro tifoseria è in rapporti ostili con quelle delle vicine Nemedia e Zamora.

Corinthia Wisemen

I Saggi di Corinthia giocano le partite casalinghe all'Olympic Stadium di Akbitana.

Indossano un divisa bianca a scacchi verdi.

L'indole pacifica della tifoseria bianco-verde fa sì che essi abbiano ottimi rapporti con tutte le altre squadre dell'Hyboria League. Ogni partita all'Olympic, al di là del risultato del campo, rappresenta una vera e propria festa.

Koth Steelers

Gli Steelers sono considerati una delle squadre più rognose e combattive dell'Hyboria League.

Divisa argento con bande blu laterali, giocano le partite casalinghe alla Korshemish Arena, stadio nel quale gli aquiloniani non sono i benvenuti, al contrario dei tifosi della Nemedia con i quali è in vigore un gemellaggio di lunga data.

Nemedia Red Dragons

Divisa rossa con banda obliqua nera o viceversa e calzoncini rossi, i nemediani sono considerati l'unica squadra in grado rivaleggiare con Aquilonia in quanto a prestigio.

I Dragoni rossi giocano le partite casalinghe al Belverus Dome dove, ogni qual volta arrivano i supporters dell'Aquilonia per il Derby, la tensione sale alle stelle.

Ophir Golden Shields

Divisa nera con scudo color oro in petto, Ophir è la squadra più ricca dell'Hyboria League.

Gioca le partite casalinghe al Red River Bridge di Janthe.

La sua tifoseria non ha rivalità degne di nota con alcuna delle altre dell'Hyboria League.

Tuttavia, dopo il terzo posto nel Campionato 2017-2018 perso sul filo di lana [all'ultima giornata](#), i rapporti con zingariani e nemediani non possono esser certo considerati di certo idilliaci.

Stygia Ophidians

Divisa gialla con righe verdi, nere e rosse che cingono il petto. Gli Stygiani sono una delle compagnie più temute di tutta l'Hyboria League.

Giocano le partite casalinghe nel Tempio di Set, a Khemi. Si tratta di uno stadio sacro, ostile a qualunque altra tifoseria venga in visita. Quella stygiana è infatti una cultura antica, chiusa, che rifiuta categoricamente di mescolarsi con quella delle rampanti nazioni del nord del continente.

Zamora Snatchers

Divisa a strisce verticali bianche e nere, calzoncini neri. Zamora è considerata, quasi al pari di Brythunia, la squadra meno prestigiosa all'interno dell'Hyboria League.

Gli Snatchers, letteralmente "i borseggiatori", giocano le partite casalinghe al Maul Camp di Shadizar. Dei rapporti poco cordiali con i vicini brythuniani abbiamo già accennato.

Zingara Smugglers

Divisa a strisce verticali nere e arancio, gli Smugglers sono anch'essi una squadra che non gode di molto prestigio.

Giocano le partite casalinghe all'Ocean Mancera di Kordava, stadio che si accende soprattutto quando arrivano i tanto odiati biancazzurri argosiani per il Derby dei Mari.

Con il passare degli anni rivalità e gemellaggi potranno mutare, in funzione dei risultati sportivi.

Un'altra piccola licenza poetica che mi concedo.

2

La composizione delle rose

2.1 - Le rose

Ciascuna franchigia dell'Hyboria League ha a disposizione una rosa di **35 giocatori**, come da modifica al regolamento approvata in vista della stagione 2019-2020 (nelle due stagioni precedenti erano 30). La rosa sarà composta da 4 portieri, 12 difensori, 9 centrocampisti, 5 trequartisti (trequartisti di centrocampo e trequartisti di attacco in proporzione casuale) e 5 attaccanti.

Le rose della prima edizione saranno composte mediante un sorteggio integrale e manterranno la medesima ossatura anche per le stagioni seguenti. Esse potranno subire modifiche, nelle modalità previste dal regolamento, soltanto durante le due sessioni di mercato in calendario ogni anno: quella estiva (la più importante) e quella invernale. (Capitolo 3)

Le rose potranno variare solo nei componenti, non nel numero complessivo dei tesserati, né nella loro divisione per ruoli. Per i ruoli si farà sempre e soltanto riferimento alla lista quotazioni pubblicata dalla Gazzetta dello sport.

2.2 - Il sorteggio

Per il sorteggio iniziale sarà utilizzato come riferimento il primo listone quotazioni pubblicato dalla Gazzetta dello sport a chiusura del mercato agostano della stagione calcistica 2017-2018. Il periodo di riferimento sarà la prima settimana di settembre, quella che tradizionalmente coincide con la prima sosta per gli impegni delle nazionali a cavallo tra la seconda e la terza giornata di Serie A.

Per il sorteggio saranno utilizzati i numeri della mia vecchia tombola abbinati ad ognuna delle squadre, seguendo l'ordine alfabetico (Aquilonia 1, Argos 2, Brythunia 3, Corinthia 4, Koth 5, Nemedia 6, Ophir 7, Stygia 8, Zamora 9 e Zingara 10).

I giocatori saranno divisi per ruoli e ordinati secondo il valore di quotazione: in cima il più costoso; in fondo il meno costoso. Ogni "lista ruolo" sarà a sua volta scomposta in mini-liste da 10 giocatori l'una, sempre seguendo il valore di quotazione. I dieci giocatori di ogni singola minilista saranno assegnati ad ognuna delle 10 squadre tramite, appunto, un sorteggio effettuato estraendo i numeri dal sacchetto e ricominciando ogni qual volta una delle miniliste sia esaurita.

Il sorteggio partirà dai difensori. Proseguirà con i centrocampisti, seguiti dai trequartisti. Finirà con gli attaccanti. Per i portieri sarà seguita una procedura lievemente differente (paragrafo 2.3).

Tale modalità di sorteggio dovrebbe permettere di ottenere dieci rose abbastanza equilibrate. Ovviamente la componente fortuna avrà la sua importanza. Sappiamo tuttì benissimo che la quotazione iniziale di un giocatore non ne esprime necessariamente il valore in campo. Ma in fondo è anche questo il bello di un fantacalcio giocato in questa maniera.

2.3 - I portieri

I portieri saranno divisi in due sole mini-liste composte dai 20 titolari delle 20 squadre di Serie A. A sorteggio avvenuto, ad ogni titolare, sarà in automatico abbinata la sua riserva. In questo modo ogni squadra dell'Hyboria League avrà a disposizione quattro portieri, ovvero due coppie titolare/riserva. Questo garantirà a tutte le franchigie, ogni settimana, la doppia scelta per un ruolo chiave che, come vedrete più avanti, porta con sé anche un bonus speciale (paragrafo 5.3).

2.4 - Capitano e vice Capitano

A rose completeate sceglierò il capitano ed il vice-capitano per ogni squadra. Requisiti principali per la decisione saranno l'effettiva carisma del giocatore e il suo essere realmente capitano nella squadra di Serie A in cui milita.

I capitani scelti rimarranno tali anche nelle seguenti stagioni, fatti salvi i casi in cui diventino oggetti di movimenti di mercato. In quei casi il grado decadrà.

Capitano e vice-capitano potranno portare bonus aggiuntivi quando schierati in campo (paragrafo 5.4).

3

L'evoluzione delle rose

3.1 - Le sessioni di mercato

Ogni stagione dell'Hyboria League prevederà due sessioni di mercato: quella estiva e quella invernale. In corrispondenza di ogni sessione di mercato saranno effettuati dei nuovi sorteggi volti a correggere le rose delle dieci franchigie.

I sorteggi delle sessioni estive verranno effettuati utilizzando il primo listone quotazioni pubblicato dalla Gazzetta dello sport dopo la chiusura del calciomercato estivo della Serie A. Grazie ad essi verranno composte le rose con le quali le squadre partecipanti inizieranno la stagione.

Quelle estive saranno senza dubbio le sessioni di mercato più importanti. Tra una stagione e l'altra, infatti, la Serie A muta notevolmente. Basti solo pensare al venir meno di molti dei giocatori che militavano nei club retrocessi nella serie cadetta e al comparire di molte *new entries* tesserate con i tre club neopromossi dalla Serie B.

Le sessioni invernali invece saranno più leggere. La funzione del mercato, in questo caso, sarà quella di ritoccare le rose in vista della parte finale della stagione, epurandole dai "fuori lista" e re-integrandole con i nuovi arrivi dei club di Serie A. I sorteggi invernali si svolgeranno tra la data di chiusura del mercato invernale della massima serie e il turno di campionato immediatamente successivo.

3.2 - I "fuori lista" e i "trasferiti"

In corrispondenza di ognuna delle due fasi di mercato la posizione di alcuni giocatori subirà delle modifiche: si definiranno "fuori lista" tutti i giocatori non più presenti nel listone quotazioni Gazzetta della Serie A; si definiranno "trasferiti" tutti i giocatori che continueranno ad essere presenti nel listone della Gazzetta dello sport, ma sotto le insegne di un altro club di Serie A. Sia gli svincolati che i trasferiti verranno depennati dalle rose delle squadre di Hyboria League cui appartenevano, indi si provvederà alla loro sostituzione tramite sorteggio. Durante il mercato invernale, tuttavia, essi continueranno a risultare ancora a disposizione delle squadre durante tutto il mese di Gennaio dato che le operazioni di trasferimento della Serie A vengono

eseguite a campionato in corso e che non sarà possibile effettuare il sorteggio prima della loro definitiva chiusura.

(aggiunta regolamentare del 16-10-2018 - "Il caso Lucioni")

I giocatori colpiti da squalifiche (qualsiasi sia esso il motivo) pari o superiori ai sei mesi saranno considerati alla stregua dei "fuori lista" e verranno dunque depennati dalle rose delle franchigie di appartenenza.

3.3 - Il sorteggio

Una volta depennati i "fuori lista" e i "trasferiti" le rose potrebbero dunque risultare incomplete. Per re-integrare le caselle vacanti si attingerà alla lista quotazioni della Gazzetta dello sport. I giocatori presenti nel lista quotazioni e non tesserati con nessuna squadra di Hyboria League (quindi anche i "trasferiti") verranno divisi per ruolo e ordinati per costo. Indi si procederà ad un sorteggio simile a quello avvenuto per la formazione delle rose. Ruolo per ruolo si inizierà dal giocatore più costoso, procedendo fino al che il reparto di ognuna delle rose delle squadre dell'Hyboria League risulti di nuovo completo.

I "trasferiti" non potranno ovviamente essere ri-sorteggiati con le franchigie cui militavano nel periodo immediatamente precedente. Ogni singola estrazione che vedrà protagonista un "trasferito" verrà effettuata eliminando temporaneamente dall'urna il numero corrispondente alla squadra cui esso apparteneva.

3.4 - I portieri

Nel caso dei portieri il sorteggio sarà limitato alle situazioni compatibili. Per il resto si privilegerà il mantenimento di due coppie titolare/riserva di club, in modo che ogni squadra dell'Hyboria League riesca a mantenere due opzioni di scelta. I casi tipici sono quattro:

- se il portiere titolare di una squadra di Serie A diventa un "fuori lista" o un "trasferito" ma il suo ruolo viene assunto da colui che ne era riserva, la coppia rimane vincolata alla franchigia cui già apparteneva. In quel caso noi ci limiteremo solo ad aggiungere il nuovo secondo portiere in modo da mantenere integro il duo (caso Buffon/Szczesny/Perin - Juventus/Aquila - stagione 2018-2019)
- la coppia rimane vincolata alla franchigia anche nel caso in cui sia solo la riserva a diventare un "fuori lista" o un "trasferito". Anche in questo caso noi ci limiteremo solo ad aggiungere il nuovo secondo portiere in modo da mantenere integra la coppia (caso Sirigu/Milinkovic-Savic - Torino/Corinthia - stagione 2018-2019).

- nel caso in cui a diventare un “fuori lista” o un “trasferito” fossero entrambi i portieri la coppia verrà, naturalmente, totalmente svincolata dalla franchigia d’appartenenza (caso Alisson/Skorupsky – Roma/Brythunia - stagione 2018-2019).
- la coppia verrà svincolata anche nel caso in cui il titolare della coppia risulti “trasferito” o “fuori lista” e il suo ruolo venga preso da un neo-acquisto anziché da quello che ne era riserva durante la stagione precedente (caso Mirante/DaCosta/Skorupsky – Bologna/Aquilonia - stagione 2018-2019).

3.5 - I top players

Durante le sessioni di mercato estive, prima di procedere al sorteggio, i tre giocatori più quotati nei ruoli di centrocampista, trequartista e attaccante saranno assegnati come premio alle squadre che hanno meglio figurato nelle tre competizioni dell’anno precedente. Troverete le modalità di tali assegnazioni nelle sezioni dedicate ai premi delle tre competizioni dell’Hyboria League (paragrafi 6.4, 8.3 e 9.3).

3.6 – Il cambio di ruolo

E’ possibile che da una stagione all’altra la Gazzetta dello sport decida di modificare, all’interno del suo listone, il ruolo di alcuni giocatori. L’Hyboria League recepirà queste modifiche solo nel momento in cui il giocatore assumesse lo status di “trasferito”. Fino a quando il giocatore continuerà a militare nella stessa franchigia il suo ruolo rimarrà quello in vigore al momento del sorteggio che lo aveva assegnato ad essa.

L’unica eccezione a questa regola riguarda i trequartisti e la loro “propensione”. I trequartisti sono infatti divisi in trequartisti di centrocampo (tC) e trequartisti d’attacco (tA). Nel caso in cui la Gazzetta dello sport decida di intervenire sulla “propensione” del giocatore l’Hyboria League recepirà istantaneamente la modifica perché essa non incide sulla distribuzione effettiva dei ruoli in rosa.

4

Le formazioni

4.1 - Stesura

Le formazioni saranno stese da me prima dell'inizio del primo anticipo di giornata. Le inserirò direttamente nel file mastro excell procedendo sempre in ordine alfabetico, da Aquilonia a scendere fino a Zingara, e sempre preparandole nel miglior modo possibile, come fossero quelle che presento per il fantacalcio cui partecipo io con i miei amici. Le formazioni saranno quindi rese pubbliche sul sito hyborialeague.com e sul profilo twitter [@HyboriaLeague](https://twitter.com/HyboriaLeague).

Dei 30 giocatori presenti in rosa 11 andranno schierati in campo e massimo 15 andranno schierati in panchina. I giocatori destinati alla panchina dovranno essere schierati in ordine di ruolo.

I 4 o più giocatori non schierati saranno considerati in tribuna e quindi non utilizzabili per quel turno.

4.2 - I moduli classici

Le formazioni potranno essere schierate secondo 15 moduli classici qui di seguito elencati. 3 di questi moduli non saranno utilizzabili quando in Campionato di Lega la squadra in questione gioca in trasferta:

con difesa a cinque: 5-4-1, 5-3-1-1 e 5-3-2;

con difesa a quattro: 4-5-1, 4-4-2, 4-4-1-1, 4-3-2-1 e 4-3-1-2;

con difesa a quattro ma non utilizzabili in trasferta: 4-3-3 e 4-2-3-1;

con difesa a tre: 3-5-2, 3-5-1-1, 3-4-2-1 e 3-4-1-2;

con difesa a tre ma non utilizzabili in trasferta: 3-4-3.

4.3 - I moduli speciali

Le formazioni potranno altresì essere schierate secondo 3 moduli speciali. Tutti e tre i moduli speciali sono utilizzabili in trasferta:

il 4-3-3 FN (Falso 9): prevede che il tridente d'attacco sia composto tutto da trequartisti (non si utilizza neanche un'attaccante quindi), a patto che almeno uno dei tre sia un trequartista d'attacco (tA).

il 4-4-2 A e il 5-4-1 A (Ali): entrambi moduli che prevedono l'utilizzo nei 4 della linea di centrocampo di due trequartisti di centrocampo (tC).

4.4 - Le sostituzioni

Ogni squadra avrà a disposizione tre sostituzioni in una singola partita. Tutti i giocatori che non andranno a voto saranno sostituiti dai pari ruolo seduti in panchina in base all'ordine in cui essi sono elencati. Nel caso in cui in panchina siano assenti giocatori dello stesso ruolo con voto valido subentrerà il primo degli altri panchinari disponibili, anche se di ruolo diverso. Fondamentale è che il subentrante permetta il mantenimento di un modulo compatibile con quanto stabilito dal regolamento.

Nel caso non fossero disponibili sostituti o nel caso in cui il numero delle sostituzioni sia esaurito saranno utilizzabili i giocatori senza voto che risultano comunque aver giocato almeno 15 minuti effettivi. Essi otterranno un 5 politico segnato in grigio sul file mastro excell.

Nel caso mancassero anche giocatori con il 5 politico la squadra giocherà con un uomo in meno.

4.5 - Il rinvio delle partite di Serie A

I giocatori non andati a voto a causa del rinvio o dell'annullamento di una partita verranno sostituiti secondo le regole di cui sopra. Nel caso non fossero disponibili sostituti, o nel caso in cui il numero delle sostituzioni risultasse esaurito, qualsiasi sia il loro ruolo, ad essi sarà attribuito un 5 politico segnato in grigio sul file mastro excell.

5

Il calcolo del punteggio

Il punteggio di ogni squadra sarà calcolato sommando i voti degli undici giocatori scesi in campo (il riferimento anche in questo caso rimane la Gazzetta dello sport), comprensivi di bonus e di malus: bonus e malus tradizionali (che saranno direttamente aggiunti al punteggio del giocatore) e bonus speciali, definiti anche bonus di squadra, che saranno segnalati in una sezione a parte della colonna punteggi.

Saranno presi in considerazione solo i bonus assegnati dalla Gazzetta dello sport e ad essi saranno attribuiti i seguenti punteggi:

5.1 - Bonus tradizionali:

- Gol segnato +3,0
- Assist +1,0
- Rigore parato +3,0

5.2 - Malus tradizionali:

- Gol subito -1,0
- Autogol di un giocatore -2,0 (nel caso di autogol del portiere non si applicherà il malus di Gol subito)
- Ammonizione -0,5
- Espulsione -1,0
- Rigore sbagliato -3,0

L'Hyboria League prevede inoltre l'assegnazione di alcuni bonus di squadra. Eccoli elencati qui sotto:

5.3 - Bonus porta inviolata:

Ogni squadra il cui portiere manterrà inviolata la propria porta riceverà 1,0 punto bonus in più. Il bonus sarà conseguito solo se il portiere rimarrà in campo per tutta la durata della partita.

5.4 - Bonus capitano:

Ogni volta che il Capitano di una squadra riceverà un voto pari o superiore al 6,5 la sua squadra riceverà un bonus da 1,0 punto. In assenza del Capitano le sue veci saranno fatte dal vice che, conseguendo un voto pari o superiore al 6,5 permetterà alla sua squadra di guadagnare un bonus di 0,5 punti.

Il bonus verrà calcolato sul voto puro, scremato quindi da bonus e malus tradizionali.

5.5 - Bonus difesa:

E' dunque al bonus più articolato presente in Hyboria League, ovvero il bonus attribuito alle difese. Esso dipenderà sia dalla media voto dei giocatori che compongono il reparto arretrato sia dal punteggio totale dei loro voti, spogliati di bonus e malus tradizionali. Ecco di seguito il dettaglio:

- Media voto del 6,0 e punteggio totale di 21,0 = 1,0 punti di bonus
- Media voto del 6,5 e punteggio totale di 24,0 = 2,0 punti di bonus
- Media voto del 7,0 e punteggio totale di 27,0 = 3,0 punti di bonus
- Punteggio totale di 29,0 = 1,0 punti di bonus.

Come si può notare tale regolamento è studiato per consentire anche a difese a tre molto virtuose di conseguire punti bonus difensivi. E' altresì possibile che difese a cinque, anche senza una media pienamente sufficiente, riescano a raggiungere tale scopo.

6

Il Campionato di Lega

6.1 - Svolgimento

Il Campionato di Lega è la competizione più importante dell'Hyboria League. Si tratta di un torneo all'italiana lungo 36 giornate in cui le dieci compagni si affrontano in sfide dirette di andata e ritorno per ben quattro volte. Il primo calendario, redatto da me, si rinnoverà automaticamente ogni anno in base alla posizione in classifica della stagione precedente. La squadra campione in carica avrà il vantaggio di iniziare il nuovo campionato in casa contro l'ultima classificata della stagione precedente e di finirlo, sempre in casa, contro la seconda classificata della stagione precedente.

La vittoria vale 3 punti, il pareggio 1, la sconfitta 0.

Si aggiudicherà il Campionato di Lega la squadra che durante le 36 giornate totalizzerà più punti.

6.2 - Arrivo a pari merito

In caso di arrivo a pari punti il miglior piazzamento sarà attribuito secondo i seguenti criteri:

- classifica avulsa nei quattro scontri diretti;
- differenza reti negli scontri diretti;
- reti siglate in trasferta negli scontri diretti;
- differenza reti generale;
- miglior posizionamento nella Coppa di Lega;
- maggior numero di vittorie di giornata in Coppa di Lega;
- miglior posizionamento nella Supercoppa di Lega;
- maggior numero di punti bonus di squadra ottenuti durante tutta la stagione.

6.3 - Le fasce di punteggio

Per determinare il punteggio dello scontro diretto verranno adottate delle soglie gol differenziate concepite per favorire le squadre che giocano in casa. Questo perché

nell'Hyboria League fare risultato in uno stadio avverso dovrà risultare impresa ardua molto difficile. Ecco di seguito:

| Fasce di punteggio per la squadra che gioca in casa | Fasce di punteggio per la squadra che gioca fuori casa |
|--|---|
| 65 pt | 1 gol |
| 70 pt | 2 gol |
| 75 pt | 3 gol |
| 80 pt | 4 gol |
| 85 pt | 5 gol |
| 90 pt | 6 gol |
| 95 pt | 7 gol |
| 100 pt | 8 gol |
| 105 pt | 9 gol |
| 110 pt | 10 gol |

6.4 - I premi

La squadra vincitrice del Campionato di Lega si aggiudicherà l'ambito Scudo d'Oro di Hyboria.

Nella sessione di mercato estiva successiva, inoltre, prima del sorteggio generale, le prime tre classificate del Campionato di Lega saranno premiate con il tesseramento automatico dei tre attaccanti senza squadra ("fuori lista" o "trasferiti") più costosi disponibili in lista. Si procederà assegnando alla prima classificata il più costoso, alla seconda classificata il secondo più costoso e alla terza classificata il terzo più costoso.

Nel caso in cui l'attaccante in questione risulti essere in lista in quanto "trasferito" proprio dalla squadra cui dovrebbe essere destinato come premio (sarebbe potuto accadere nella stagione 2016-2017 con Higuain, ad esempio), il trasferimento verrà considerato annullato. Il premio in questo caso si trasformerà dall'acquisizione di un giocatore di grande valore alla possibilità di non perdere un giocatore di grande valore cui si sarebbe stati, da regolamento, costretti a rinunciare.

Nel raro caso in cui la squadra da premiare non avesse slots liberi nel ruolo attaccante, come premio le verrà assegnato il più costoso dei difensori liberi ("fuori lista" o "trasferiti") presenti in lista. Le prime tre classificate del Campionato di Lega hanno la precedenza assoluta in casi simili.

L'attaccante non assegnabile come premio verrà considerato alla stregua di tutti gli altri e la sua nuova destinazione verrà decisa tramite i sorteggi.

7

Il titolo di capocannoniere

7.1 - Il Pugnale d'Oro

Al termine della stagione sarà assegnato anche il titolo di capocannoniere. Infatti, in funzione del punteggio con il quale si chiuderà ogni scontro diretto, verrà pubblicato un tabellino dei marcatori che sarà utile poi alla formazione di una graduatoria generale. Di norma le marcature saranno attribuite ai giocatori che effettivamente porteranno i bonus gol. Nei casi in cui il tabellino dello scontro diretto risulti difforme dai bonus gol effettivamente conseguiti si procederà nelle modalità descritte nei paragrafi seguenti.

7.2 - Le marcature mancanti

Nei casi in cui il tabellino richieda l'attribuzione di più marcature rispetto a quanti sono i bonus gol effettivamente incassati le marcature mancanti saranno attribuite secondo i seguenti criteri:

- all'autogol di un avversario nel caso sia presente tra gli avversari un malus da autogol;
- al Capitano (o in sua assenza, o di seguito) al vice-Capitano, nel caso essi abbiano conseguito il bonus di squadra. Da tale opzione sono esclusi i portieri;
- al difensore con il voto più alto nel caso la difesa abbia conquistato un bonus di squadra. In caso di parità di voto prevorrà la quotazione di mercato più alta dell'ultima sessione di mercato;
- all'autore di assist con il voto più alto. In caso di parità di voto prevorrà la quotazione di mercato più alta dell'ultima sessione di mercato;
- al giocatore con il voto più alto tra quelli schierati in campo. In caso di parità di voto prevorrà la quotazione di mercato più alta dell'ultima sessione di mercato. Ovviamente anche da tale opzione sono esclusi i portieri.

7.3 - Le marcature in eccesso

Nei casi in cui il tabellino richieda l'attribuzione di un numero di marcature inferiore rispetto ai bonus gol effettivamente pervenuti in quel caso a venir tagliate saranno:

- le marcature ottenute su calcio di rigore;

- le marcature dei giocatori con il voto più basso;
- In caso di parità di voto prevorrà la quotazione di mercato più bassa dell'ultima sessione di mercato.

7.4 - Attribuzione del minutaggio alle marcature

A tabellino le marcature saranno contrassegnate con l'effettivo minuto in cui il bonus gol è stato conseguito durante la partita di Serie A. Al minutaggio dei gol pervenuti da giocatori inizialmente schierati in panchina saranno aggiunti 45 minuti se questi bonus, nella realtà della Serie A, sono stati conseguiti nei primi tempi.

Alle marcature mancanti sarà invece attribuito un minutaggio preso da quello dei bonus gol conseguiti durante la serie A ma non utilizzabili ai fini dell'Hyboria League. Si procederà seguendo l'ordine dei match disputati, partendo dal primo anticipo per finire con l'ultimo posticipo.

La Coppa di Lega

8.1 - Svolgimento

La Coppa di Lega è la seconda più importante competizione dell'Hyboria League.

Essa opera indifferentemente dal Campionato di Lega. Si tratta di un torneo a punti di 36 giornate in cui i punteggi realizzati dalle singole squadre si accumulano andando a formare una graduatoria generale.

Le formazioni sulle quali si calcolano i punteggi della Coppa di Lega sono le medesime presentate per gli scontri diretti previsti nel turno corrispondente del Campionato di Lega. Saranno dunque anch'esse influenzate dai vincoli di modulo legati alle trasferte.

Si aggiudicherà la Coppa di Lega la squadra che alla fine delle 36 giornate avrà realizzato il maggior numero di punti.

8.2 - Arrivo a pari merito

In caso di arrivo a pari punti il miglior piazzamento sarà attribuito secondo i seguenti criteri:

- maggior numero di vittorie di giornata in Coppa di Lega;
- miglior posizionamento nella Supercoppa di Lega;
- maggior numero di punti bonus di squadra ottenuti durante tutta la stagione.

8.3 - I premi

La squadra vincitrice della Coppa di Lega si aggiudicherà l'ambito Elmo d'Oro di Hyboria.

Nella sessione di mercato estiva successiva, inoltre, prima del sorteggio generale, le prime tre classificate della Coppa di Lega saranno premiate con il tesseramento automatico dei tre trequartisti senza squadra ("fuori lista" o "trasferiti") più costosi disponibili in lista. Si procederà assegnando alla prima classificata il più costoso, alla seconda classificata il secondo più costoso e alla terza classificata il terzo più costoso.

Nel caso in cui il trequartista in questione risulti essere in lista in quanto "trasferito" proprio dalla squadra cui dovrebbe essere destinato come premio, il trasferimento verrà considerato annullato. Il premio in questo caso si trasformerà dall'acquisizione di un giocatore di grande

valore alla possibilità di non perdere un giocatore di grande valore cui si sarebbe statì, da regolamento, costretti a rinunciare.

Nel raro caso in cui la squadra da premiare non avesse slots liberi nel ruolo di trequartista, come premio le verrà assegnato il più costoso dei difensori liberi (“fuori lista” o “trasferiti”) presenti in lista. Le prime tre classificate del Campionato di Lega hanno la precedenza assoluta in casi simili. Le prime tre classificate della Coppa di Lega entrano in gioco in seconda battuta.

Il trequartista non assegnabile come premio verrà considerato alla stregua di tutti gli altri e la sua nuova destinazione verrà decisa tramite i sorteggi.

9

La Supercoppa di Lega

9.1 - Svolgimento

La Supercoppa di Lega è una competizione minore che mette a confronto le singole prestazioni realizzate da ogni squadra durante la Coppa di Lega.

Sarà stilata una classifica nella quale saranno presi in considerazione solo il punteggio più alto, quello più basso e i bonus di squadra (Porta inviolata, Capitano, Difesa) fatti registrare dalle 10 squadre in competizione durante le 36 giornate. La squadra la cui somma di tutti questi punteggi risulterà maggiore alla fine del campionato di aggiudicherà la Supercoppa di Lega.

9.2 - Arrivo a pari merito

In caso di arrivo a pari punti il miglior piazzamento sarà attribuito secondo i seguenti criteri:

- miglior punteggio assoluto fatto registrare durante la stagione;
- maggior numero di punti bonus di squadra ottenuti durante tutta la stagione;
- miglior posizionamento nella Coppa di Lega;
- maggior numero di vittorie di giornata in Coppa di Lega.

9.3 - I premi

La squadra vincitrice della Coppa di Lega si aggiudicherà le ambite Spade d'Oro di Hyboria. Nella sessione di mercato estiva successiva, inoltre, prima del sorteggio generale, le prime tre classificate della Supercoppa di Lega saranno premiate con il tesseramento automatico dei tre centrocampisti senza squadra ("fuori lista" o "trasferiti") più costosi disponibili in lista. Si procederà assegnando alla prima classificata il più costoso, alla seconda classificata il secondo più costoso e alla terza classificata il terzo più costoso.

Nel caso in cui il centrocampista in questione risulti essere in lista in quanto "trasferito" proprio dalla squadra cui dovrebbe essere destinato come premio, il trasferimento verrà considerato annullato. Il premio in questo caso si trasformerà dall'acquisizione di un giocatore di grande valore alla possibilità di non perdere un giocatore di grande valore cui si sarebbe stati, da regolamento, costretti a rinunciare.

Nel raro caso in cui la squadra da premiare non avesse slots liberi nel ruolo di centrocampista, come premio le verrà assegnato il più costoso dei difensori liberi ("fuori lista" o "trasferiti")

presenti in lista. Le prime tre classificate del Campionato di Lega hanno la precedenza assoluta in casi simili. Le prime tre classificate della Coppa di Lega entrano in gioco in seconda battuta. Le prime tre classificate della Supercoppa saranno le ultime in ordine gerarchico a ricevere eventuali premi di riserva.

Il centrocampista non assegnabile come premio verrà considerato alla stregua di tutti gli altri e la sua nuova destinazione verrà decisa tramite i sorteggi.