



REGOLAMENTO FANTACALCIO 2026/2027

30[^] EDIZIONE

(Aggiornamento: 29/08/2026)

1. IL FANTACALCIO E' UN GIOCO

2. IL FANTACALCIO NON E' UN GIOCO !!!

3. SE TI PIACE LO COMPRI... (al cuor non si comanda...)

4. LE REGOLE IN CORSO DI ANNO NON POSSONO ESSERE CAMBIATE

Le regole in vigore, non possono essere cambiate in corso d'anno. Le regole presenti nel regolamento possono essere cambiate solamente prima dell'inizio della nuova stagione. La regola in vigore cambia ottenendo la maggioranza. (In caso di parità di votazioni rimane la regola in atto).

5. NUOVE REGOLE

Qualora si presentasse un caso in cui non è presente una regola specifica nel regolamento, questa deve essere votata a maggioranza. (In caso di parità di votazioni, il voto del Presidente di Lega vale doppio).

6. CAPITALE SOCIETARIO

Il capitale societario iniziale per il campionato, sarà di 1000 FMLD più gli eventuali Bonus/Malus e l'accantonamento della stagione precedente per l'acquisto iniziale dei giocatori. Il capitale durante l'anno potrà aumentare o diminuire in base al rendimento della tua FANTASQUADRA (FANTAMERCATO, RENDIMENTO SQUADRA, INCASSI STADIO, COSTRUZIONE STADIO, STIPENDI GIOCATORI, PRESTITI GIOCATORI, SQUALIFICHE, MIGLIORI della GIORNATA, TOP 11 e PALLONE d'ORO)

7. COME COSTRUIRE LA SQUADRA

Per giocare prima di tutto bisogna costruire la FANTASQUADRA. Si hanno a disposizione 1000 FMLD più gli eventuali Bonus/Malus e accantonamento della stagione precedente. Nella scelta c'è un limite massimo e minimo di giocatori sotto elencati. Minimi e massimi per categoria:

PORTIERI:	min. 2 – max. 4	DIFENSORI:	min. 5 – max. 10
CENTROCAMPO:	min. 7 – max. 11	ATTACCANTI:	min. 3 – max. 7

La rosa della squadra non può contenere giocatori che non sono più inseriti nella lista ufficiale della Gazzetta dello Sport. Al primo mercato utile, il giocatore o i giocatori in questione devono essere ceduti ed eventualmente sostituiti per mantenere il minimo dei giocatori per ruolo.

8. ALLENATORE

L'allenatore viene acquistato durante il primo mercato in modalità asta, con valore minimo di asta pari a 1 FMLD. E' possibile esonerare il proprio mister una volta soltanto in una stagione. E' possibile esonerare il proprio mister in qualsiasi momento della stagione. La società incasserà Fantamiliardi in base alla posizione in classifica della squadra reale di appartenenza dell'allenatore, dal 1° posto (ricevendo 20 FMLD) al 20° posto (ricevendo 1 FMLD). Allo stesso modo la società spenderà Fantamiliardi per acquistare un nuovo allenatore in base alla posizione in classifica della squadra reale di appartenenza dell'allenatore. In caso di esonero reale di un allenatore la società prende in automatico il suo sostituto senza dover pagare.

BONUS / MALUS FANTALLENATORE:

Vittoria in casa :	+0,5 punti	Vittoria in trasferta:	+1 punto
Pareggio in casa:	0 punti	Pareggio in trasferta:	+0,5 punti
Sconfitta in casa:	-1 punti	Sconfitta in trasferta:	-0,5 punti
Partita rinviata:	0 punti		
Allenatore squalificato:	0 punti		

Non vengono conteggiati i cartellini degli allenatori come malus.

9. COME SI CALCOLA IL PUNTEGGIO

La squadra otterrà ogni settimana un punteggio pari alla somma:

- dei punti ottenuti da ciascun GIOCATORE SCHIERATO (voti + bonus/malus) pubblicati dalla Gazzetta;
- del bonus/malus dell' ALLENATORE in base al risultato della squadra di serie "A" per cui allena.
- del bonus di 1 punto per la fantasquadra che gioca in CASA.

10. FANTACAMPIONATO E FASCE GOL

Il FantaCampionato si svolgerà in 35 giornate con andate e ritorno (2 volte) e un a campo neutro

Il punteggio è 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio, 0 punti per la sconfitta.

Fasce di gol:

fino a 60,5	= autorette	da 68 a 71,5 = 1 gol	da 72 a 75,5 = 2 gol	da 76 a 79,5 = 3 gol
da 80 a 83,5	= 4 gol	da 84 a 87,5 = 5 gol	da 88 a 91,5 = 6 gol	da 92 a 95,5 = 7 gol

11. MODULO DI SQUADRA

Moduli: 3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2.

12. COME FUNZIONA LA PANCHINA

Si possono effettuare massimo 5 SOSTITUZIONI. Se un giocatore schierato non prende voto può essere sostituito da un giocatore in panchina dello stesso ruolo. Il primo a poter essere sostituito è il portiere poi entrano i giocatori nell'ordine della panchina (decisa dal FANTALLENATORE). In panchina possono essere schierati un massimo di 15 giocatori.

13. CAMBIO TATTICO

I moduli di Squadra potrebbero essere cambiati con un altro modulo di gioco sopra elencato. Se un giocatore non ha giocato ed è impossibile sostituirlo con un giocatore del suo stesso ruolo e se non vi sono S.V. (vedi regola 13) è possibile cambiarlo con un giocatore di un altro ruolo purché si ottenga un modulo di gioco non diverso dai sette iniziali. Questo comporta una penalizzazione di 2 Punti sul punteggio totale ottenuto dalla squadra e viene calcolata come una delle tre sostituzioni a disposizione.

14. RINVIO PARTITE – CAMBIO GIOCATORI

In caso di rinvio di partite per qualsiasi motivo è possibile sostituire se si desidera i giocatori a cui è stata rinviata la partita e che quindi prenderebbero "6 polito" con altri giocatori che devono ancora disputare la loro partita reale e che erano stati precedentemente esclusi dalla lista iniziale. Va espressamente comunicata la sostituzione che si desidera effettuare prima dell'inizio delle partite in questione. Questa modifica vale come una delle 3 sostituzioni a disposizione. Nel caso in cui vengano rinviate più della metà delle partite, la giornata viene annullata. Se alcune partite vengono recuperate entro la settimana (per arrivare a più della metà), la giornata è valida.

15. INTERRUZIONE DEL CAMPIONATO

Se il campionato dopo aver disputato almeno metà della stagione dovesse essere interrotto o continuare con Payout e Playoff vi sarà cristallizzazione della classifica con conseguente vincitore e retrocessioni. I premi monetari verranno ridistribuiti in base alla % di partite giocate. Se non dovesse essere stata disputata almeno la metà del campionato, la stagione viene annullata.

16. OPZIONE DI ACQUISTO

Qualsiasi giocatore professionistico non inserito nella lista della Gazzetta dello Sport può esser OPZIONATO dopo un'asta sull'opzione. Una volta opzionato il giocatore per acquistarlo bisognerà versare il valore del giocatore dato dalla Gazzetta dello Sport. Se un'altra società dovesse esser interessata all'acquisto del giocatore potrà partecipare all'asta per l'acquisto del cartellino versando il doppio dell'opzione a fondo perduto (non viene restituita la somma qualora non si prendesse il giocatore in questione di asta). In caso di mancata possibilità di acquisto (problemi economici) il giocatore torna libero sul mercato al valore della Gazzetta dello Sport.

Il prezzo minimo per l'opzione è di 1 FMLD.

17. GIOCATORE SENZA UN VALORE UFFICIALE (SITO-APP-CARTACEO)

Qualora un giocatore risulti essere comperato ufficialmente dalla reale società, ma non vi sia ancora un valore ufficiale di fantacalcio sul sito, nella App oppure sulla lista cartacea della Gazzetta dello sport.

Se il giocatore in questione era stato opzionato da un presidente viene preso ad una cifra individuata dai presidenti e casomai verrà compensata o restituita la differenza al mercato successivo.

Non si possono comperare i giocatori non opzionati fino al momento dell'assegnazione di un valore ufficiale. Anche l'ultima in classifica non può prendere nessun giocatore che non abbia un valore ufficiale.

18. IL FANTAMERCATO DURANTE LA STAGIONE

La presenza al FantaMercato è FACOLTATIVA .

E' possibile (in caso di indisponibilità ad essere presenti) effettuare il mercato via Whatsapp, però bisogna essere "preparati".

Al turno di chiamata, bisogna fornire, nome, ruolo, squadra e valore.

In caso di errore di impreparazione o in caso di chiamata di un giocatore già vincolato, vi sarà una multa di 3 euro.

Il PRIMO FANTAMERCATO si effettuerà dopo 4 giornate del FantaCampionato e gli incassi degli Sponsor sono modificati in base alle giornate (vedi regola n.28).

Il FANTAMERCATO durante la stagione si effettuerà sempre nella settimana successiva agli incassi degli sponsor che avverranno ogni 5 GIORNATE del FantaCampionato calcolandoli dalla 4^.

Qualora non vi sia un accordo fra i presidenti sulla data del mercato (specialmente nei mercati infrasettimanali), il mercato verrà posticipato al primo giorno disponibile.

Si possono effettuare le operazioni di cui alla Regola 20. L'ultimo in Classifica potrà chiamare per primo e prendersi un giocatore al prezzo minimo senza fare l'asta tranne nel 1°- 4° FantaMercato.

Come ultimo in classifica si considera l'ultima squadra con presidente, non si conta quindi il Ghost Team.

La regola del minimo e massimo di giocatori per ruolo obbligatori, nella serata del FANTAMERCATO potrà non essere rispettata, ma a FANTAMERCATO concluso, devono essere ripristinati i minimi e massimi per ruolo obbligatori.

A fine mercato se la società non è in regola con i minimi dei giocatori per ruolo, sarà multata di 30 euro e dovrà rientrare con il numero minimo di giocatori per ruolo al mercato successivo.

In caso un presidente ad un mercato commette l'errore di essere in negativo, dovrà rientrare immediatamente con le finanze in positivo (anche scendendo sotto il minimo dei giocatori per ruolo obbligatori), versando inoltre una multa pari ai Fantamilioni di negativo al primo mercato successivo.

Pagherà anche una multa di 30 euro.

Quando un mercato è dichiarato chiuso non è più possibile effettuare operazioni.

Ad ogni mercato di riparazione ci possono essere massimo 5 acquisti per FANTASQUADRA.

Verranno considerate libere invece le cessioni.

E' possibile tagliare un giocatore in qualsiasi momento, sempre rispettando il minimo di giocatori per ruolo e senza aspettare l'apertura classica del mercato (ogni 5 giornate di campionato) comunicandolo nella chat "cessioni e prestiti".

Gli scambi fra presidenti con più giocatori coinvolti verranno considerati liberi.

Nell'asta del FANTAMERCATO comincia a chiamare per primo l'ultimo in classifica a salire fino al primo.

Qualora il mercato venga organizzato in una data in cui non sono ancora stati pubblicati i valori aggiornati dei giocatori, si utilizzeranno gli ultimi valori ufficiali pubblicati (Gazzetta dello Sport, App ufficiale).

Ogni presidente deve tenersi la propria contabilità durante i mercati.

Il presidente di Lega non è tenuto a rispondere alla richiesta dell'ammontare dei soldi a disposizione, ma può solamente dichiarare se una società è in attivo o passivo.

I giorni dei Fantamercati verranno decisi a maggioranza. In caso di parità di opzioni, si darà precedenza a chi lavora.

19. SPONSORS RENDIMENTO FANTASQUADRA

1°	FantaMercato: 3 giornate dal 23/09 al 09/10
2°	FantaMercato: 6 giornate dal dal 11/11 al 20/11
3°	FantaMercato: 5 giornate il 21/12 al 30/12
4°	FantaMercato: 6 giornate il 03/02 al 05/02
5°	FantaMercato: 7 giornate dal 24/03 al 04/04
6°	FantaMercato: 4 giornate dal 28/04 al 30/04

Rendimento FANTASQUADRA ogni 3 giornate: dopo la 3^

0 punti	=	0 FMLD
da 1 a 3 punti	=	+3 FMLD
da 4 a 6 punti	=	+8 FMLD
da 6 a 8 punti	=	+16 FMLD
da 9 a 10 punti	=	+24 FMLD
12 punti	=	+32 FMLD

Rendimento FANTASQUADRA ogni 4 giornate: dopo la 31^

0 punti	=	0 FMLD
da 1 a 3 punti	=	+4 FMLD
da 4 a 6 punti	=	+10 FMLD
da 6 a 8 punti	=	+20 FMLD
da 9 a 10 punti	=	+30 FMLD
12 punti	=	+40 FMLD

Rendimento FANTASQUADRA ogni 5 giornate: dopo la 14^

0 punti	=	0 FMLD
da 1 a 3 punti	=	+5 FMLD
da 4 a 5 punti	=	+10 FMLD
da 6 a 8 punti	=	+20 FMLD
da 9 a 11 punti	=	+30 FMLD
da 12 a 13 punti	=	+36 FMLD
15 punti	=	+50 FMLD

Rendimento FANTASQUADRA ogni 6 giornate: dopo la 9^ e la 20^

0 punti	=	0 FMLD
da 1 a 3 punti	=	+6 FMLD
da 4 a 5 punti	=	+12 FMLD
da 6 a 8 punti	=	+20 FMLD
da 9 a 11 punti	=	+30 FMLD
da 12 a 13 punti	=	+35 FMLD
da 14 a 16 punti	=	+40 FMLD
15 punti	=	+55 FMLD

Rendimento FANTASQUADRA ogni 7 giornate: dopo la 27^

0 punti	=	0 FMLD
da 1 a 3 punti	=	+8 FMLD
da 4 a 8 punti	=	+15 FMLD
da 9 a 11 punti	=	+25 FMLD
da 12 a 15 punti	=	+35 FMLD
da 16 a 19 punti	=	+45 FMLD
21 punti	=	+60 FMLD

20. RINVIO MERCATO

Qualora venisse posticipata la data del mercato prevista da regolamento è possibile comunque effettuare tutti i movimenti che non contemplano la necessità della presenza dei presidenti riuniti: Scambi; l'ultimo prende un giocatore senza concorrenza - stadio / accantonamento.

21. PRESTITI FUORI DATA MERCATO

E' possibile richiedere il prestito di uno o più giocatori ad altre società in qualsiasi momento anche fuori dai mercati di riparazione. Durante il periodo di prestito fra le 2 società non si potranno effettuare altri prestiti fino alla fine dello stesso. Il Prestito deve avvenire esclusivamente con un' indennizzo economico e non con "scambi" di giocatori. Il prestito deve essere effettuato per almeno 5 giornate. Al termine del prestito si potrà rinegoziare lo stesso richiedendo un'ulteriore prestito, anche per solo un'altra giornata, oppure il giocatore ritornerà alla società di appartenenza. Es: Caso De Vrij (Deva e Ciro) e Caso Toni (Cesare e Francesco). Se voglio comperare un giocatore prestato (con diritto o obbligo di riscatto), questo deve essere prestato per un numero di giornate (minimo 5) in modo che la scadenza del prestito avvenga nella settimana in cui c'è mercato per poter poi essere eventualmente comperato. Es: Mancano due settimane al mercato. Non posso prestare il giocatore per due giornate e poi comperare il giocatore al mercato. Deve quindi essere prestato per 7 giornate in modo che la scadenza del prestito avvenga durante la settimana del mercato. Nell'ultimo girone (9 giornate) non sarà possibile prestare giocatori. Non devono mutare le regole che prevedono il minimo e il massimo dei giocatori per ruolo. I giocatori prestati dalla squadra liberano "spazio", mentre lo "occupano" nella squadra ricevente. I prestiti vengono pagati subito. Bisogna quindi essere in attivo con le finanze, non è possibile andare in negativo a prestito avvenuto. La durata del prestito deve essere comunicata nell'apposita chat "cessioni / prestiti".

22. INFORTUNIO NAZIONALE

Qualora un giocatore della propria rosa del fantacalcio subisse un infortunio in nazionale, la squadra riceverà un indennizzo in fantamiloni ogni partita che il giocatore non potrà disputare risultando nella lista dei non convocati. (Non deve risultare in panchina). L'indennizzo equivale a 1,5 fantamiloni ogni partita che il giocatore sarà infortunato. Se il giocatore dovesse essere tagliato tale beneficio terminerà.

23. COMUNICAZIONI UFFICIALI

Il prestito o il taglio di un giocatore devono essere obbligatoriamente comunicati a voce (se avvengono durante uno dei mercati di riparazione) oppure scrivendo sulla chat "CESSIONI E PRESTITI" appositamente creata.

24. PRESTITI SOLDI

Può essere richiesto un solo prestito all'anno alla banca. Il prestito può essere richiesto solamente durante i mercati. Non è possibile richiedere il prestito al mercato iniziale ed all'ultimo. Quindi è possibile chiedere il prestito solamente nel 1°, 2°, 3°, 4° e 5° mercato. Il prestito può essere comunicato in qualsiasi momento del mercato. Gli interessi della banca sono del 200% e devono essere versati all'inizio del mercato successivo. Possono essere richiesti massimo 5 FMLD (numeri interi non decimali).

25. SQUADRA IN ROSSO

Se una FANTASQUADRA si trova con il capitale societario in negativo a fine mese, avrà tempo per ripristinare la situazione finanziaria entro la PRIMA PARTITA UFFICIALE, vendendo alla Gazzetta dello Sport uno o più giocatori per risanare il bilancio. Il Presidente di Lega una volta constatato la finanza in negativo avvertirà il/i Presidente/i della/e società che dovrà/anno effettuare la cessione di uno o più giocatori per risanare il bilancio. Nel caso in cui la cessione obbligatoria di uno o più giocatori per il pagamento degli stipendi ridurrà il minimo di giocatori per ruolo questa operazione costerà una multa di 20 € al Presidente della società. Il numero minimo di giocatori per ruolo dovrà essere ristabilito obbligatoriamente al mercato successivo.

26. GIOCATORE CHE VINCE PALLONE D'ORO

Se una FANTASQUADRA avrà il giocatore che vincerà il PALLONE d'ORO avrà in premio 15 FMLD dallo sponsor.

27. GIOCATORE SQUALIFICATO DALLA DISCIPLINARE

Non sarà possibile vendere un giocatore che risulta squalificato dalla disciplinare fino alla fine della squalifica che gli verrà inflitta. Se la squalifica sarà della durata di più anni, il giocatore rimane vincolato alla società di appartenenza la quale dovrà obbligatoriamente comperarlo anche nella stagione successiva. Se il giocatore non risulta essere in lista nella stagione successiva, il giocatore verrà acquistato per la somma pari al valore del giocatore al momento della squalifica. Alla squadra in cui milita il giocatore verrà inflitta inoltre una multa di 5 FMLD per responsabilità oggettiva.

28 GIOCATORE CHE RESCINDE IL CONTRATTO O CESSA L'ATTIVITA' CALCISTICA

La squadra che ha in rosa un giocatore che rescinde il contratto, cessa l'attività sportiva per qualsiasi motivo con una squadra di serie A, non riceverà nessun indennizzo economico. (Valore del giocatore sulla gazzetta dello sport).(Vedi caso Cassano / Parma oppure Astori / Fiorentina). Se il giocatore successivamente verrà nella realtà ingaggiato da una nuova squadra di serie A, il giocatore può essere acquistato normalmente secondo le regole dell'asta del mercato.

29. MIGLIORI DELLA GIORNATA e TOP 11

Alla squadra nella quale milita il giocatore che ha totalizzato il punteggio più elevato verrà premiata con 2 FMLD. Alla squadra che totalizzerà il punteggio più elevato verrà premiata con 4 FMLD. Nel caso in cui più giocatori o più squadre totalizzeranno il miglior punteggio verranno assegnati i medesimi milioni a squadra. Ogni giocatore inserito nel Top 11 della Gazzetta dello Sport fornisce 1 FMLD alla società di appartenenza.

30. STIPENDIO MENSILE GIOCATORI ED ALLENATORE

Il pagamento dello stipendio avverrà sempre l'ultimo giorno del mese. Lo stipendio mensile equivale all'1% del prezzo di acquisto del cartellino. La società che taglierà un giocatore (vendendolo alla gazzetta), continuerà a pagargli lo stipendio. Qualora un giocatore che era stato tagliato verrà ricomperato, questo manterrà il suo stipendio precedente più le percentuali per ruolo. (vedi regola 33). Se dovesse essere comperato ad una cifra maggiore, il giocatore riceverà il nuovo stipendio più le percentuali per ruolo. (vedi regola 33)

31. INGAGGI SE CAMBIO SOCIETA'

Aumento in percentuale dell'ingaggio ad ogni cambio di società:

-PORTIERI: +10% -DIFENSORI: +15% -CENTROCAMPISTI: +20% -ATTACCANTI: +30%

32. INCASSO STADIO

Nella prime 2 giornate l'incasso è fisso ed è di 14 FantaMilioni. Successivamente verrà calcolato:

C1= POSIZIONE CLASSIFICA SQUADRA CASA T1= POSIZIONE CLASSIFICA SQUADRA TRASFERTA

C1+T1= POS. TOTALE DA RICERCARE VALORE IN ML NELLA TABELLA SOTTOSTANTE

3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
20	19.2	18.2	17.4	16.6	15.6	14.8	13.8	13	12.2	11.2	10.4	9.6

33. STADIO DI PROPRIETA'

Gli stadi possono essere di 3 tipologie

- Piccolo impianto: costo 85 FMLD da un bonus di +20% rispetto agli incassi attuali
- Medio impianto: costo 105 FMLD da un bonus di +35% rispetto agli incassi attuali
- Grande impianto: costo 150 FMLD da un bonus di +60% rispetto agli incassi attuali

Si possono versare massimo 15 FMLD ogni volta che ci si trova per fare un mercato, tranne nell'ultimo mercato della stagione. Si può versare in qualsiasi momento del mercato e fino ad un massimo di 24 ore dalla sua chiusura. Bisogna dichiarare la tipologia di stadio che si vuole realizzare. Una volta costruito uno stadio non è possibile investire soldi nel fondo per aumentare la capienza dell'impianto per 1 anno dalla data finale della costruzione. L'aumento di capienza comporta un esborso economico doppio della differenza di prezzo tra gli impianti per completare l'ingrandimento. Durante i lavori in corso per l'ingrandimento dell'impianto, l'incasso delle partite è equivalente a quello percepito dalla categoria inferiore dello stadio fino al termine dei lavori.

I soldi versati nel fondo dello stadio rimangono vincolati (non possono essere ritirati ed utilizzati nel mercato) e rimangono bloccati negli anni fino alla realizzazione dell'impianto. Chi è in zona retrocessione (ultimi tre posti in classifica) può versare massimo 5 FMLD.

34. ACCANTONAMENTO PER STAGIONE SUCCESSIVA

Durante i primi 4 mercati di riparazione sarà possibile versare massimo 10 FMLD in un fondo per un massimo possibile di 40 FMLD.

I soldi versati verranno utilizzati nel mercato iniziale della stagione successiva.

E' possibile comunicare l'accantonamento fino ad un massimo di 24 ore dalla chiusura del mercato.

35. BONUS di FINE STAGIONE

Alla fine della Stagione verranno assegnati dei Bonus per la Stagione successiva. I Bonus saranno dati in base alla classifica finale del FANTACAMPIONATO e della FANTACOPPA e saranno in FMLD

FANTACAMPIONATO:

1°- 40 FMLD

2°- 20 FMLD

3°- 10 FMLD

4°- 6 FMLD

5°- 0 FMLD

6°- 0 FMLD

7°- -6 FMLD

8°- -12 FMLD

FANTACOPPA:

1°- 20 FMLD

2°- 10 FMLD

FANTASUPERCOPPA

1° - 4 FMLD

Il Premio della FantaSuperCoppa viene consegnato nella stagione in corso (Stagione 2025-2026). La FantaSquadra riceve un bonus di 1 FMLD per la stagione successiva per ogni giocatore che entra nella Top 11 di fine anno della gazzetta dello sport. Una percentuale del 5% del valore della rosa sono soldi disponibili nel mercato iniziale dell'anno successivo. Se ci si dovesse dimenticare di assegnare i soldi del 5% del valore della rosa e del Top 11 della stagione precedente al mercato iniziale, i soldi verranno assegnati al primo mercato utile.

36. ASTA INIZIALE

Le chiamate dei giocatori avverranno in ordine di posto in base alla classifica finale dell'anno precedente.

Chiamerà per primo l'ultimo in classifica.

- Il primo ad essere chiamato sarà il FANTALLENATORE.
- In seguito partirà l'asta dei giocatori che avverrà in ordine di posto.
- Ogni allenatore al suo turno sarà obbligato a fare una chiamata di un giocatore di un qualsiasi ruolo.
- L'asta avverrà in busta chiusa e ad acquistare il giocatore sarà l'offerta più alta.
- In caso di parità nella busta chiusa l'asta continuerà a voce. Il primo a partire sarà il CHIAMANTE che potrà lasciare il giocatore o rialzare il valore (anche di solo 0,5) a suo piacimento mentre gli interessati (sempre in ordine di posto) dovranno alzare del minimo previsto in base al ruolo del giocatore.

Valore per il rialzo per ruolo per l'asta a voce:

PORTIERE

= 1 FMLD

DIFENSORE

= 2 FMLD

CENTROCAMPISTA = 3 FMLD

ATTACCANTI

= 5 FMLD

Nel mercato iniziale non è possibile tagliare un giocatore acquistato. In caso una società chiuda il mercato iniziale in negativo, dovrà rientrare immediatamente con le finanze in positivo (anche scendendo sotto il minimo dei giocatori per ruolo obbligatori), versando inoltre una multa pari ai Fantamiloni di negativo al primo mercato successivo. Pagherà anche una multa di 30 euro. A mercato iniziale concluso sono consentiti scambi liberi fra le società fino all'inizio della prima partita di campionato mantenendo il minimo di giocatori per ruolo.

37. COMUNICAZIONE DELLA FORMAZIONE

La formazione deve essere consegnata nella sua totalità prima dell'inizio della prima partita della giornata di Serie A. La comunicazione deve avvenire tramite la app apposita. Qualora si fosse impossibilitati, è possibile consegnarla via whatsapp sulla chat del gruppo ricevendo però una multa di 3 Euro. Non essendo possibile inserire 12 giocatori nella App in panchina, è possibile farlo sulla chat Formazioni e confermare la formazione (non è obbligatorio farlo) oppure aggiungere il dodicesimo giocatore che verrà inserito se dovesse servire nelle varie sostituzioni dall'incaricato (Ciro Bufalo) come dodicesimo giocatore in panchina. Qualora un presidente scriva in questa chat cose al di fuori della formazione riceverà una multa di 5 Euro. La formazione è soggetta ad eventuali modifiche, anche una volta consegnata, purché si rispettino i termini indicati in questa stessa regola. Nel caso non venisse consegnata la formazione, verrà messa in campo la formazione che ha disputato la giornata di campionato precedente, ma il presidente riceverà una multa di 5 Euro al primo errore e 10 Euro quelli successivi.

38. SANZIONI DURANTE LA STAGIONE

In caso di mancata consegna della squadra multa di 5 € la prima volta, mentre dalla seconda in poi la multa salirà a 10 €. Obbligatorie 7 panchinari anche in campionato multa di € 5,00. Nella FantaCoppa sarà possibile non schierare tutti i panchinari solo nel caso in cui nella composizione della panchina vengono compresi giocatori squalificati nella nostra fantacoppa. Sarà OBBLIGATORIO consegnare la formazione nella chat "Formazioni di giornata" prima dell'inizio della prima partita ufficiale di giornata. Nel messaggio della FantaSquadra sarà obbligatorio scrivere almeno le prime 5 lettere del nome del giocatore in caso contrario il Presidente della società verrà multato di 5 €. Se un giocatore squalificato nella FantaCoppa è schierato nella lista dei 18 la società di appartenenza verrà multata di 5 €. Se un giocatore non è presente nella rosa delle FantaSquadre ma viene ugualmente schierato in formazione la società che effettuerà questo errore verrà multata di 10 €. Se un giocatore non presente nella propria rosa viene ceduto durante il mercato la società che effettuerà questo errore verrà multata di 25 €. Nel caso in cui la cessione obbligatoria di uno o più giocatori per il pagamento degli stipendi ridurrà il minimo di giocatori per ruolo questa operazione costerà una multa di 20 € al Presidente della società. (Ved. anche punto 21) Multe per errori durante il FantaMercato:

- 30 € ogni giocatore per il mancato raggiungimento minimo di giocatori in rosa
- 25 € per il superamento del massimo di giocatori in rosa
- 30 € per qualsiasi errore grave non segnalato nel regolamento effettuato nel FantaMercato
- 5 € per qualsiasi errore di compilazione della formazione settimanale
- In caso un presidente ad un mercato commette l'errore di essere in negativo, dovrà rientrare immediatamente con le finanze in positivo (anche scendendo sotto il minimo dei giocatori per ruolo obbligatori), versando inoltre una multa pari ai Fantamiloni di negativo al primo mercato successivo. Pagherà anche una multa di 30 euro. I soldi raccolti andranno in una cassa comune la quale sarà utilizzata per la festa con tutti i partecipanti.

39. SANZIONI DURANTE IL CALCIOMERCATO INIZIALE

Nel CALCIOMERCATO non sarà possibile arrivare alla fine del budget di 1000 FMLD + eventuali bonus e non aver acquistato il minimo di giocatori per costruire la FANTASQUADRA. In questo caso non si potrà compiere nessuna operazione (prestiti o cessioni o cambio allenatore). In caso di errore sarà multato di 50 € per ogni giocatore che manca dalla lista. Nel CALCIOMERCATO se un allenatore esce dal budget di 1000 FMLD + eventuali bonus sarà obbligato a rimettere sul mercato l'ultimo/i giocatore/i acquistato/i finché il suo budget non sarà apposto. Può anche scendere sotto il minimo dei giocatori obbligatori previsto, salvo rientrare in regola al mercato successivo. La sua rosa rimarrà bloccata in quel momento. In caso di errore verrà multato di 50 €. In caso di superamento del massimo dei giocatori per ruolo la multa sarà di 25 €. In caso di qualsiasi altro errore non segnalato nel regolamento per i partecipanti del FantaCampionato la sanzione sarà di 30 €.

40. QUOTA DI PARTECIPAZIONE

La quota di partecipazione è di € 130 per il FANTACAMPIONATO , FANTACOPPA e SUPERCOPPA. La quota dovrà esser versata obbligatoriamente alla prima riunione del Calcio Mercato.

41. VINCITORE FINALE

Il vincitore finale del fantacampionato sarà la società che al termine delle 36 giornate avrà ottenuto il maggior numero di punti in classifica. Vengono assegnati 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 punti per la sconfitta. Nel caso che due o più squadre finiscano a pari punti per determinare la classifica si ricorrerà ai seguenti criteri:

- a. Punteggio totale maggiore realizzato;
- b. Punteggio totale maggiore subito;
- c. Scontri diretti;
- d. Punteggio scontro diretti;
- e. Monetina.

42. MONTEPREMI

1° € 480,00	5° € 00,00
2° € 165,00	6° € 00,00
3° € 80,00	7° € 00,00
4° € 25,00	8° € 00,00



REGOLAMENTO FANTA COPPA 2026/2027

25[^] EDIZIONE

1. SVOLGIMENTO DELLA FANTA COPPA

La FANTACOPPA si svolgerà in due fasi.

La prima fase prevede due GIRONI da 4 squadre con scontri diretti e classifica a punti.

La seconda fase prevede SCONTRI DIRETTI di andata e ritorno (semifinali e finali).

Le prime due squadre passeranno il turno, di conseguenza le altre verranno eliminate e si svolgeranno le finali per il 5°/6° posto, 7°/8° posto nella stessa giornata delle Finali (1°/2° e 3°/4° posto).

La prima fase a Gironi (6 giornate): 7[^] - 10[^] - 13[^] - 16[^] - 19[^] - 22[^] Giornate del FantaCampionato

Semifinali andata/ritorno: 26[^]-28[^] Giornate del FantaCampionato

Finali andata/ritorno: 31[^] - 33[^] Giornate del FantaCampionato

Nella prima fase a Gironi, nelle partite casalinghe gli incassi saranno fissi e di 8 Fmld

Nella seconda fase delle Finali ad eliminazione diretta, nelle partite casalinghe gli incassi saranno fissi e di 12 Fmld. (modificato)

Se un giocatore squalificato nella FantaCoppa è schierato nella lista formazione la società verrà multata di 5 €.

Il passaggio del turno alla fase a scontri diretti verrà premiato con: (modificato)

1° posto girone 12 Fmld

2° posto girone 8 Fmld

Le vincenti delle semifinali verranno premiate con: (modificato)

12 Fmld

Nella prima fase, in caso di parità fra 2 o più squadre nel punteggio totale varranno queste modalità per la definizione delle posizioni finali:

- Punteggio totale di punti fatti
- Punteggio totale di punti subiti
- Minor numero di espulsioni dei giocatori che hanno preso voto in tutte le partite della prima fase.
- Minor numero di ammonizioni dei giocatori che hanno preso voto in tutte le partite della prima fase.
- Monetina

2. RINVIO PARTITE – CAMBIO GIOCATORI

In caso di rinvio di partite per qualsiasi motivo è possibile sostituire se si desidera i giocatori a cui è stata rinviata la partita e che quindi prenderebbero "6 polito" con altri giocatori che devono ancora disputare la loro partita reale e che erano stati precedentemente esclusi dalla lista iniziale.

Va espressamente comunicata la sostituzione che si desidera effettuare prima dell'inizio delle partite in questione. Questa modifica vale come una delle 3 sostituzioni a disposizione.

Nel caso in cui vengano rinviate 3 partite, la giornata di coppa verrà recuperata nella prima giornata possibile.

Se alcune partite vengono recuperate entro la settimana (per arrivare a più della metà), la giornata è valida.

3. SUPPLEMENTARI E RIGORI

Nelle partite di andata e ritorno della coppa Italia e nella supercoppa italiana sono previsti i supplementari e i calci di rigore qualora il risultato sia in parità.

I supplementari funzionano in questo modo:

Quando il risultato è pari, ma la differenza sul punteggio totale tra andata e ritorno è superiore o uguale ai 5 punti.

I rigori funzionano in questo modo:

Si fa la lista dei giocatori in ordine di preferenza per chi debba calciare i rigori.

Se il giocatore prende come voto la sufficienza (si guarda solo il voto senza bonus e malus), il giocatore realizza il rigore, altrimenti lo sbaglia. In caso una partita venga rinviata o sospesa ed il giocatore prenda voto 6 in automatico, il giocatore può essere schierato nell'undici per riceverne il voto, ma non può essere elencato nei rigoristi.

In caso un rigorista prescelto non giochi o non prenda voto, si seguirà l'ordine numerico assegnato.

Qualora fosse necessario in virtù di calci di rigore ad oltranza, i subentrati si accodano ai prescelti a tirare in ordine di panchina.

Nel caso ci si dimentichi di assegnare i rigoristi, i giocatori indicati a battere i rigori saranno i primi 5 giocatori in ordine di formazione consegnata (compreso il portiere).

4. GIUDICE SPORTIVO

Le ammonizioni vengono calcolate come la vera COPPA ITALIA. La somma di ammonizione significa squalifica per la giornata successiva della FANTACOPPA. Per l'espulsione la squalifica è di una sola giornata. Gli ammoniti verranno calcolati solo negli 11 titolari. Il portiere è escluso dalla lista dei diffidati.

Dopo la prima fase a gironi le ammonizioni verranno azzerate.

I giocatori squalificati dal giudice sportivo nella stagione precedente vengono riportati in quella successiva.

5. DIMENTICARSI DELLA GIORNATA DI COPPA

Se ci si dovesse dimenticare della giornata di coppa, verrà recuperata alla prima occasione possibile.

6. MONTEPREMI

1°	€	170,00
2°	€	70,00
3°	€	10,00
4°	€	0,00
5°	€	0,00
6°	€	0,00
7°	€	0,00
8°	€	0,00
9°	€	0,00

REGOLAMENTO FANTA SUPERCOPPA 2026/2027

25^ EDIZIONE

1. SVOLGIMENTO DELLA FANTA SUPERCOPPA

La FANTASUPERCOPPA si svolgerà in un'unica partita.

I partecipanti alla FANTASUPERCOPPA, saranno il vincitore della Fantacoppa ed il vincitore del FantaCampionato della stagione precedente.

In caso di parità si giocheranno i supplementari ed eventualmente si calceranno i calci di rigori (come da regola n°3 del regolamento fanta coppa).

2. MONTEPREMI

Al vincitore della FantaSupercoppa verrà corrisposto **un premio di euro 40**.

3. PREMI

Il Premio della FantaSuperCoppa viene consegnato nella stagione in corso (Stagione 2025-2026) pari a 4 Fantamilioni.