



## REGOLAMENTO UFFICIALE FANTACALCIO 2025/2026

-LA PANCHINA POTRA' ESSERE FORMATA DA TUTTI GLI ELEMNTI DELLA ROSA, L'ORDINE IN PANCHINA SARA' DECISO DAL MODULO CON CUI SI SCHIERERA' LA FORMAZIONE. OGNI SQUADRA POTRA' UTILIZZARE NUMERO 5 DI SOTTITUZIONI. (COMPRESO PORTIERE)

QUOTA ISCRIZIONE FANTACALCIO €210;

**-IL MERCATO LIBERO SI TERRA' NELLA PRIMA SETTIMANA DEI MESI DI:**

***OTTOBRE,NOVEMBRE,MARZO E APRILE;-***

POTRA' ESSERE CEDUTO UN SOLO GIOCATORE DELLA ROSA E ACQUISTATO UN ALTRO DAL MERCATO LIBERO CON VALORE UGUALE O INFERIORE. I GIOCATORI SARANNO CEDUTI A COSTO ATTUALE E NON AL COSTO D'ACQUISTO, IN QUESTO CASO CI POTREBBERO ESSERE PLUSVALENZE E MINUSVALENZE -NON SI POTRA' ATTINGERE DAL BUDGET DI SQUADRA.-NON POTRANNO ESSERE RIPRESI I GIOCATORI CEDUTI,TRANNE NELL'ASTA DI RIPARAZIONE UFFICIALE DI FEBBRAIO.-I FANTAMILIONI RESTANTI DALLA CESSIONE DEI GIOCATORI DEL MERCATO LIBERO SARANNO ACCREDITATI SUL BUDGET DI SQUADRA.-L'ORDINE DI ACQUISTO DEI GIOCATORI NEL MERCATO LIBERO VERRA' FATTA IN BASE ALLA CLASSIFICA IN ORDINE CRESCENTE,CIOE' DAL 12° AL 1° POSTO.-I CAMBI DEL MERCATO LIBERO DOVRANNO ESSERE UFFICIALIZZATI SU FACEBOOK RISPETTANDO GLI ORDINI DI TEMPO E CON CELERITA',DOPO 24H IL CAMBIO SE NON UFFICIALIZZATO,ANDRA' PERSO.

-LA REDAZIONE SCELTA QUEST'ANNO PER I VOTI DEL CALCOLO DELLE GIORNATE E' QUELLA LIVE DEL SITO FANTACALCIO.IT.

-QUALORA SI DOVESSE VERIFICARE UNA SITUAZIONE DI PARITA' IN CLASSIFICA ,NEL CASO DEI PREMI IN DENARO VERRA' CONSIDERATA LA MIGLIOR MAGIC PUNTI,NEL CASO DELL'ORDINE DELLA SCELTA DEI GIOCATORI NEL MERCATO LIBERO LA PEGGIOR MAGIC PUNTI. SE ANCHE LA MAGIC PUNTI DOVESSE ESSERE UGUALE VERRANNO PRESI IN CONSIDERAZIONE IN ORDINE (SCONTRI DIRETTI, GOAL FATTI, GOAL SUBITI)

**-ATELLA LEAGUE** LE PRIME 8 CLASSIFICATE DELLA STAGIONE IN CORSO AVRANNO ACCESSO NELLA STAGIONE 2026/2027 ALLA FASE FINALE DELLA CHAMPIONS LEAGUE.

LE ULTIME 4 CLASSIFICATE DELLA STAGIONE IN CORSO AVRANNO ACCESSO NELLA STAGIONE 2026/2027 ALLA FASE FINALE DI EUROPA LEAGUE.

I VINCITORI DELLE COMPETIZIONI EUROPEE, CHAMPIONS LEAGUE ED EUROPA LEAGUE, DI DIRITTO ANDRANNO AI GIRONI DI CHAMPIONS NELLA STAGIONE SUCCESSIVA, QUALORA UNA O ENTRAMBI LE DUE SQUADRE NON DOVESSERO COMPARIRE NELLE PRIME OTTO QUALIFICATE, L'OTTAVA E LA SETTIMA DEL CAMPIONATO PERDEREBBERO IL DIRITTO ALLA QUALIFICAZIONE NELLA MASSIMA COMPETIZIONE.

**-COPPA ATELLA** VEDRA' SFIDARSI LE SQUADRE IN QUATTRO GIRONI DA TRE, SI QUALIFICANO LE PRIME DUE DI OGNUNO DI ESSI, SI RIFARA' UN SUCCESSIVO SORTEGGIO DOVE IN UN'URNA CI SARANNO LE PRIME CLASSIFICATE, MENTRE NELL'ALTRA URNA LE SECONDE CLASSIFICATE. QUARTI DI FINALE E SEMIFINALI PREVEDERANNO GARE DI ANDATA E RITORNO CON FINALE SECCA. VARRA' IL FATTORE CAMPO DOVE VERRA' ATTRIBUITO UN PUNTEGGIO DI +1. NON SI POTRANNO SFIDARE AI QUARTI SQUADRE CHE FACEVANO PARTE DELLO STESSO GIRONE. LE PRIME 3 SQUADRE DEL RANKING PIU' LA VINCENTE DELL'ATELLA CUP DELLA STAGIONE PRECEDENTE SARANNO TESTE DI SERIE NEI GIRONI. DAI QUARTI DI FINALI IN CASO DI PARITA' DI RETI SI ANDRA' AI SUPPLEMENTARI E EVENTUALI RIGORI

**-CHAMPIONS LEAGUE** PREVEDE UN UNICO GIRONE DA 8 SQUADRE (7 GIORNATE COMPLESSIVE), SOLO ANDATA, SENZA FATTORE CAMPO, LE PRIME DUE CLASSIFICATE DELLA REGULA SEASON SARANNO QUALIFICATE DIRETTAMENTE ALLE SEMIFINALI, DAL 3 AL 6 POSTO SI SFIDERANNO IN UN PLAY OFF SECCO (3 CONTRO 5 E 4 CONTRO 6), LE DUE VINCENTI RAGGIUNGERANNO LA 1 E LA 2, MENTRE LE DUE SCONFITTE SARANNO ACCOPPIATE ALLE SEMIFINALISTE DI EUROPA LEAGUE. LE SEMIFINALI SARANNO DECISE DA SORTEGGIO (LA 1 E LA 2 SARANNO TESTE DI SERIE). LA 7 E LA 8 SARANNO ELIMINATE. IN SEMIFINALE VARRA' IL FATTORE CAMPO.

**-EUROPA LEAGUE** PREVEDE UN GIRONE DA 4 SQUADRE CON PARTITE DI ANDATA E RITORNO, LE PRIME DUE DEL GIRONE ANDRANNO A COMPORRE LE SEMIFINALI CON LE SCONFITTE DEL PLAY OFF DI CHAMPIONS, MENTRE LE ULTIME DUE SARANNO ELIMINATE. IL FATTORE CAMPO VARRA' PER TUTTA LA COMPETIZIONE.

-IN CASO DI PARTITA/E RINVIATA/E IN **ATELLA LEAGUE** SI ASPETTERA' IL RECUPERO DELLA/E STESSA/E, NON ESISTERA' PIU' IL 6 POLITICO, DI CONSEGUENZA LA GIORNATA DI SUPERLEAGUE ATELLA VERRA' MESSA IN STAND BY.

IN CASO DI PARTITA/E RINVIATA/E **NELLE COPPE** SI ASPETTERA' IL RECUPERO DELLA/E STESSA/E, TRANNE NEI CASI IN CUI NON SARA' POSSIBILE ASPETTARE I MATCH E SARA' ASSEGNATO IL 6 POLITICO.

**-PREMIO CANNONIERE** VERRA' ASSEGNATO IN BASE AI GOL MESSI A SEGNO DAL CALCIATORE TUTTE LE VOLTE CHE VERRA' SCHIERATO DAL FANTALLENATORE.

**-MONDIALE PER CLUB** VEDRA' SFIDARSI NELLA SETTIMANA PRENATALIZIA E QUELLA NATALIZIA LA VINCITRICE DELLA SUPERLEAGUE,LA VINCITRICE DELLA CHAMPIONS LEAGUE,LA VINCITRICE DI COPPA DI LEGA E LA VINCITRICE DELL'EUROPA LEAGUE DELLA STAGIONE PRECEDENTE IN SEMIFINALI E FINALE A GARA UNICA. IN CASO DI PARITA' DI RETI SI ANDRA' AI SUPPLEMENTARI E EVENTUALI RIGORI

NEL CASO IN CUI LA STESSA SQUADRA RIESCE A VINCERE PIU' COMPETIZIONI SI RIPESCA PER ORDINE DI IMPORTANZA UNA DELLE FINALISTE PERDENTI. ECCO L'ORDINE DI RIPESCAGGIO:

- SUPERLEAGUE ATELLA
- CHAMPIONS LEAGUE
- COPPA DI LEGA
- EUROPA LEAGUE

**CONFERENCE LEAGUE** VEDRA' SFIDARSI TUTTE E 12 LE SQUADRE PARTECIPANTI ALLA LEGA, CI SARA' UN TURNO PRELIMINARE E LE VINCENTI SARANNO QUALIFICATE AI QUARTI DI FINALE DOVE TROVERANNO LE PRIME 4 DEL RANKING. IL SORTEGGIO DEL TURNO PRELIMINARE VIENE FATTO SENZA TESTE DI SERIE, MA CON MODALITA' INTEGRALE. LE GARE SARANNO DISPUTATE IN GARA UNICA IN CASO DI PARITA' DI RETI SI ANDRA' AI SUPPLEMENTARI E EVENTUALI RIGORI

#### **CAMBIO MODULO:**

**Hybrid:** I cambi avvengono in prima battuta tra pari ruolo. Solo in caso ciò non sia possibile si passa a valutare soluzioni con cambio modulo. A quel punto entra il primo a voto in ordine di schieramento panchina che configura un modulo valido.

**SWITCH PLUS** LO SWITCH PLUS E' UN' OPZIONE REGOLAMENTARE CHE CONSENTE AI FANTALLENATORI DI CAMBIARE IN MANIERA PREVENTIVA UNO DEI GIOCATORI SCHIERATI NEL PROPRIO UNDICI TITOLARI, QUALORA QUEST'ULTIMO NON RIENTRI NELLA FORMAZIONE DI PARTENZA DEL CLUB DI RIFERIMENTO: IL SOSTITUTO PUO ANCHE AVERE UN RUOLO DIVERSO CON CONSEGUENTE MODIFICA DEL MODULO.

**BONUS FAIR PLAY:** SE A NESSUN CALCIATORE DEGLI 11 SCHIERATI VERRA' COMMUNATO UN CARTELLINO GIALLO O ROSSO, IL TEAM AVRA' DIRITTO AD UN BONUS +1 DA CALCOLARE SUL MONTE MAGIC FINALE

- **-MODIFICATORE DIFESA CHE AVRA' IL SEGUENTE RANGE DI PUNTEGGIO**

1. 1 PUNTO BONUS PER MEDIA =>6.0 A 6.24
2. 2 PUNTI BONUS PER MEDIA => 6.25 A 6.49
3. 3 PUNTI BONUS PER MEDIA =>6.50 A 6.74
4. 4 PUNTI BONUS PER MEDIA =>6.75 A 6.99
5. 5 PUNTI BONUS SUPERIORE =>7.0

- **-I GIOCATORI CHE ANDRANNO VIA DALLA SERIE A,PRESENTI IN UNA DELLE 12 FANTASQUADRE,SARANNO CEDUTI AL PREZZO ATTUALE DISPOSTO DA FANTA E NON AL PREZZO D'ACQUISTO IN SEDUTA D'ASTA ESTIVA O NELLE SUCCESSIVE SEDUTE DI MERCATO LIBERO DI OTTOBRE O NOVEMBRE. DI CONSEGUENZA IL GIOCATORE CHE SARA' ACQUISTATO NON POTRA' SUPERARE IL PREZZO DEL COSTO ATTUALE DEL GIOCATORECEDUTO.**

- -OGNI SQUADRA AVRA'A DISPOSIZIONE DUE GETTONI DI SCAMBIO EFFETTIVO CON LE ALTRE SQUADRE DEL FANTACALCIO. I GETTONI POTRANNO ESSERE SPESI TRA I MESI DI SETTEMBRE E DICEMBRE, LA MODALITA' PER CONTATTARE UN ALTRO FANTALLENATORE E' A DISCREZIONE DELLO STESSO. I GIOCATORI CHE SARANNO SOGGETTI A SCAMBI POTRANNO ESSERE CEDUTI SUI MERCATI LIBERI DI OTTOBRE E NOVEMBRE AL PREZZO ATTUALE E NON AL REALE COSTO DI ACQUISTO. NON ESISTE LIMITE AL NUMERO DI GIOCATORI DA POTER SCAMBIARE, INOLTRE SE DUE SQUADRE SCAMBIANO DEI GIOCATORI NON POTRANNO PIU' FARLO IN FUTURO, LA SQUADRA CHE NON HA SPESO IL GETTONE DI SCAMBIO POTRA' FARLO CON LE ALTRE COMPAGINI.

NEL CASO IN CUI DUE SQUADRE CHE GIA IN PRECEDENZA HANNO FATTO UNO SCAMBIO E DOVESSERO RIPETERLO VERRANNO PENALIZZATE DI PUNTI 2 DA SCONTARE NELLA STAGIONE IN CORSO.

NEL CASO IN CUI IN UNO SCAMBIO UNA DELLE DUE SQUADRE SUPERA IL SECONDO GETTONE DI SCAMBIO SARA' PENALIZZATA DI PUNTI 2 DA SCONTARE NELLA STAGIONE IN CORSO

- **SE** AD UN GIOCATORE APPARE L'ASTERISCO DURANTE IL TURNO DI FANTACALCIO, IL FANTALLENATORE POTRA' SCEGLIERE IL CALCIATORE QUANDO SARANNO AGGIORNATE LE QUOTAZIONI.
- **QUANDO** APPARIRA' L'ASTERISCO DURANTE LA FASE DI MERCATO IL FANTALLENATORE AVRA' 48H DI TEMPO PER POTERLO SOSTITUIRE, TRANNE NEL CASO SOPRA ELENCATO.

IMBATTIBILITA' PORTIERE +1, LA FANTASQUADRA CHE AVRA' LA PORTA INVIOLETTA USUFRUIRA' DI UN'ULTERIORE PUNTO DI BONUS.

IN CASO DI PARITA' TOTALE DI RISULTATO E MAGIC IN UNA DELLE FINALI DI COPPA, AL TURNO SUCCESSIVO LA SFIDA VERRA' RIPETUTA IN UN REMATCH.

INTRODUZIONE DEGLI SCAMBI CON ROSA VARIABILE, CIOE' SARA' POSSIBILE FARE SCAMBI NON PIU' EQUI NELLA MISURA 1 A 1, MA OFFRENDO UN NUMERO DI GIOCATORI DIVERSO ESEMPIO (3 A 1), OPPURE (3 A 2), OVVIAMENTE AVENDO COME LIMITE UNA ROSA MINIMA DI 21 GIOCATORI AD UN MASSIMO DI 29 GIOCATORI. INOLTRE PER MANTENERE SEMPRE QUOTA 750 FML, I CREDITI IN PIU' O IN MENO VERRANNO ACCREDITATI SUL CALCIATORE CHE AVRA' VALORE ATTUALE PIU' ALTO.

DURANTE L'ASTA INIZIALE DI OGNI STAGIONE, AD UN'ANIMITA' I FANTALLENATORI HANNO DECISO, CHE NEL CASO IN CUI UNA SQUADRA DURANTE L'ASTA INIZIALE SFORA CON IL BUDGET (750 FML E VIENE AVVISATO DAL BANDITORE) DOVRA' LASCIARE IL CALCIATORE IN QUESTIONE E LO STESSO VERRA' ASSEGNATO ALLA SECONDA OFFERTA.

IN CASO DI MANCATA CONSEGNA DI FORMAZIONE (IL SISTEMA RECUPERA QUELLA DEL TURNO PRECEDENTE) DA DUE A TRE GIORNATE NELL'ARCO DELLA STAGIONE LA SQUADRA VERRA' PENALIZZATA DI PUNTI 3 NELLA STAGIONE SUCCESSIVA, DALLA QUARTA VOLTA ESCLUSIONE DAL FANTACALCIO.

- NELL'ASTA INVERNALE OGNI SQUADRA AVRA' A DISPOSIZIONE 6 CAMBI, UNO DEI 6 DEVE ESSERE OBBLIGATORIAMENTE UN PORTIERE.

## SUPPLEMENTARI

**Criterio:** per ogni squadra il numero di reti realizzate nel supplementare è dato da una tabella di conversione che valuta la fantamedia (aritmetica) dei migliori 4 panchinari non subentrati in campo. Nel calcolo della fantamedia non vengono conteggiati i portieri presenti in panchina.

**Regole:** Se ci sono meno di 4 giocatori con fantavoto utile, il sistema aggiungerà tot 5,5 fino al raggiungimento di 4 unità a voto.

<b>Tabella di conversione</b>	
<b>fantamedia</b>	<b>Gol</b>
da 0 a 6,49	0
da 6,5 a 6,99	1
da 7 a 7,49	2
ogni 0,5 punti in più si assegna un gol	

## RIGORI

Criterio: se, dopo i supplementari, si è ancora in parità, si va ai calci di rigore. Il calciatore realizza un calcio di rigore quando il suo voto netto (quindi privo di bonus e malus di qualsiasi tipo) è maggiore/uguale a 6. Lo sbaglia se è inferiore a 6. Ogni squadra tirerà 5 calci di rigore, in caso di ulteriore parità si andrà avanti ad oltranza con delle serie da un rigore a testa che, come nella realtà, si interrompono quando una delle squadre andrà avanti nel punteggio

Ordinamento dei rigoristi: va stabilito dal fantallenatore solo indirettamente, poiché sarà indissolubilmente legato allo schieramento della formazione.

Nelle leghe Classic l'ordine dei tiratori è:

- attaccanti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati)
- centrocampisti schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati)
- difensori schierati nella formazione titolare se con voto valido (in ordine di come li avete schierati)
- portiere schierato nella formazione titolare se con voto valido
- riserve subentrate con voto valido (secondo ordine di panchina)



*[Handwritten signature]*



