

REGOLAMENTO UFFICIALE

FANTAFFOSSATI

XVI EDIZIONE

Rose · Formazioni · Mercato · Coppe · Premi

» SOMMARIO

1. Rose
2. Formazioni
3. Opzioni di calcolo
4. Mercato
5. Sostituzioni straordinarie
6. Competizioni
7. Tempi supplementari e rigori
8. Quota di partecipazione e premi

1 ROSE

a. Generali

- Crediti disponibili per squadra: **500**
- Rendi rose invisibili: **NO**
- Definizione ruoli: **ruoli personalizzati**.

b. Composizione rose

Reparto	N.
Portieri	3
Difensori	8
Centrocampisti	8
Attaccanti	6

Portieri: non è possibile avere 3 portieri di squadre diverse. Chi prende il primo portiere ha il diritto di prendere il secondo a 1 credito ed eventualmente il terzo a 0. **Niente infamate!**

2 FORMAZIONI

a. Inserimento formazione

- Termine ultimo per l'inserimento: **entro l'inizio della prima partita di giornata.**
- Moduli consentiti: **352, 343, 451, 442, 433, 532, 541, 631.**
- Permetti di rendere invisibile la formazione: **Sì.**
- Se non inserita, recupera l'ultima formazione salvata: **Sì.**
- Se non inserita: **1 punto di penalità + 5 €.**
- Il punto di penalità si applica anche a un'eventuale **seconda competizione disputata nello stesso turno:** se oltre al campionato si gioca la fase a gironi di Coppa Italia o di Coppa Europea, la penalità di 1 punto viene applicata in entrambe le competizioni.

b. Composizione panchina

- Portieri (P): tutti.
- Difensori (D): tutti.
- Centrocampisti (C): tutti.
- Attaccanti (A): tutti.
- Sequenza di ruoli: **libera.**

c. Sostituzioni

- Numero sostituzioni consentite: **5.**
- Modalità: **priorità al cambio ruolo per ruolo;** se il ruolo richiesto non è disponibile, si procede con il **cambio modulo.**
- Riserva d'ufficio: **NO.**

3 OPZIONI DI CALCOLO

a. Bonus / Malus

EVENTO	P	D	C	A
Gol segnato	3	3	3	3
Gol subito	-1	-1	-1	-1
Rigore segnato	3	3	3	3
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
Contributo al gol	0	0	0	0
Assist soft	1	1	1	1
Assist	1	1	1	1
Assist gold	1	1	1	1
Gol decisivo pareggio	0	0	0	0
Gol decisivo vittoria	0	0	0	0
Portiere imbattuto	1	-	-	-

S.V. con bonus/malus: a un giocatore s.v. che abbia accumulato bonus o malus nei minuti giocati viene assegnato voto base 6, a cui si toglie il malus e/o si aggiunge il bonus.

b. Modificatore capitano

Attivo — il capitano va scelto ogni giornata.

Voto base capitano	Modificatore
Voto base ≤ 5	-1
Voto base 5,5	-0,5
Voto base 6	nessun incremento
Voto base 6,5	+0,5
Voto base ≥ 7	+1

c. Modificatore difesa

Attivo — obbligo di schierare la difesa a 4. Si considera la media del voto base dei 3 migliori difensori e del portiere.

Media voti difesa	Bonus
Media ≤ 5,99	nessun incremento
Media 6	+1
Media 6,5	+3
Media ≥ 7	+6

d. Fonte voti

- Fonte voti: **Fantacalcio.it**.
- Fonte cartellini: **Fantacalcio.it**.

e. Soglia gol

Fasce gol fisse. Soglia per il primo gol: **66 punti**; ogni gol successivo si ottiene ogni **+4 punti**.

Gol	Soglia (punti)
1° gol	66
2° gol	70
3° gol	74
4° gol	78
5° gol	82
6° gol	86
7° gol	90
8° gol	94

Le fasce sono **fisse**: +4 punti per ogni gol a partire dalla soglia di 66 (66, 70, 74, 78, 82, ...).

f. Attribuzione del 6 politico

- **Campionato:** in caso di rinvio di una o più partite si attendono i recuperi e la formazione già salvata non è modificabile, anche a seguito di cambiamenti della rosa nelle sessioni di mercato. Non viene quindi attribuito alcun 6 politico e si aspettano i recuperi.
- **Coppe:** competizioni con giornate limitate e consecutive. In caso di partite rinviate, se è possibile recuperarle prima dell'inizio della fase a eliminazione diretta si attendono i recuperi; se i recuperi vanno oltre tale data, si assegna il 6 politico a chi non ha giocato per avere le classifiche complete dei gironi.
- Le giornate che da calendario prevedono partite a eliminazione diretta **non sono posticipabili per nessun motivo**.
- La regola delle coppe vale anche tra un turno a eliminazione diretta e il successivo, purché le partite siano recuperate prima del turno seguente; in caso contrario si applica il 6 politico ai calciatori che non hanno giocato.

g. Casi particolari (indisponibilità del giocatore)

- Se un giocatore risulta indisponibile dopo l'inizio della giornata di Serie A (positività, infortunio improvviso, o comunque impossibilità di prendere parte alla partita) viene considerato S.V.

4 MERCATO

a. Sessioni di mercato

- **Asta principale** — ruoli P, D e C assegnati in **ordine casuale (randomico)**; gli **attaccanti a chiamata**.
- **Mercato di riparazione** — si svolge tramite **asta online** nelle finestre corrispondenti alle soste del campionato.

Finestre del mercato di riparazione

Finestra	Periodo
1 ^a sosta	21 settembre – 6 ottobre 2026
2 ^a sosta	9 – 17 novembre 2026
Finestra invernale	2 – 4 febbraio 2027
3 ^a sosta	22 – 30 marzo 2027

La finestra invernale (2 – 4 febbraio 2027, data indicativa) è dedicata al mercato di riparazione dopo la chiusura del mercato invernale reale.

b. Funzionamento dell'asta di riparazione

- Ogni asta ha durata di **8 ore**; si possono aprire nuove aste dalle **08:00 alle 00:00**.
- Dopo la mezzanotte c'è la pausa: le aste riprendono il giorno successivo alle **08:00**.
- Se arriva un'offerta quando mancano meno di **30 secondi** al termine, l'asta si prolunga di **1 minuto**.
- È possibile impostare il **rialzo automatico** fino a un tot di crediti.

c. Svincoli

Al momento dello svincolo il rimborso dei crediti dipende dal tipo di giocatore. Tramite la **promessa di svincolo**, la metà dei crediti è da subito utilizzabile:

Giocatore svincolato	Rimborso	Note
Con asterisco	Tutti i crediti	Giocatore uscito dalla Serie A (asterisco)
Senza asterisco	Metà dei crediti	Tramite promessa di svincolo; crediti subito utilizzabili

- I calciatori svincolati **non sono riacquistabili nella stessa sessione di mercato**.

d. Crediti

Assegnazione	Crediti
Dotazione iniziale (rosa)	500
Crediti per il mercato, assegnati da subito	+100

I **100 crediti** vengono assegnati a ogni squadra da subito.

e. Portieri e crediti a 0

- Il fantallenatore con 0 crediti a cui va via uno dei portieri restando in Serie A deve comunque provvedere alla sostituzione (regola 1b). Solo in questo caso può sostituire il portiere con il proprio secondo, oppure con il secondo dell'altro portiere già in rosa, anche a 0 crediti. Non ha diritto a pretendere un nuovo titolare arrivato dal mercato per fare da primo portiere.

f. Scambi

Sono previste **due sessioni di scambi** tra squadre nel corso della stagione:

- **1ª sessione** — durante la pausa per le nazionali di novembre (9 - 17 novembre 2026).
- **2ª sessione** — dopo il mercato di riparazione di febbraio (2 - 4 febbraio 2027).

Regole degli scambi

- Ogni squadra ha a disposizione **8 operazioni di scambio** complessive.
- Lo scambio deve prevedere lo **stesso numero di giocatori per ogni ruolo** tra ceduti e acquistati (es.: se cedo 1 difensore, 2 centrocampisti e 1 attaccante, devo ricevere 1 difensore, 2 centrocampisti e 1 attaccante).
- Il totale delle quotazioni dei giocatori scambiati deve rientrare in una differenza di **± 5 crediti**.
- Le quotazioni di riferimento sono quelle **attuali di Fantagazzetta (Fantacalcio.it)**.

Esempi *(quotazioni indicative)*

- **OK** — cedo Bastoni (D, 18); ricevo Bremer (D, 20). Stesso ruolo, differenza 2 crediti.
- **OK** — cedo Dimarco (D, 19) + Barella (C, 22) + Koopmeiners (C, 17) + Retegui (A, 28) = 86; ricevo Bremer (D, 20) + McTominay (C, 24) + Frattesi (C, 15) + Lautaro (A, 30) = 89. Stessa composizione (1 D, 2 C, 1 A), differenza 3 crediti.
- **NO** — cedo Thuram (A, 29); ricevo Vlahović (A, 37). Stesso ruolo ma differenza 8 crediti, oltre il ± 5.
- **NO** — cedo Zaccagni (C) + Pellegrini (C); ricevo Orsolini (C) + Kean (A). Ruoli non corrispondenti: 2 centrocampisti ceduti contro 1 centrocampista e 1 attaccante.

5 SOSTITUZIONI STRAORDINARIE

Regole valide **in caso di epidemie** (o casi eccezionali analoghi) che rendano indisponibili più giocatori contemporaneamente.

a. Sostituzioni consentite

- **Portiere (P):** acquisto* di 1 portiere se l'intero reparto è indisponibile.
- **Difensori (D):** acquisto* di 1 difensore ogni 3 indisponibili; se tutto il reparto è indisponibile, acquisto di 3 difensori.
- **Centrocampisti (C):** acquisto* di 1 centrocampista ogni 3 indisponibili; se tutto il reparto è indisponibile, acquisto di 3 centrocampisti.
- **Attaccanti (A):** acquisto* di 1 attaccante ogni 3 indisponibili; se tutto il reparto è indisponibile, acquisto di 2 giocatori.

* L'acquisto è a titolo temporaneo: quando viene meno la condizione, i giocatori sono automaticamente svincolati.

b. Modalità

- Nelle ore in cui il mercato è chiuso, e non oltre 1 ora dall'inizio della prima partita di giornata, chi si trova in una delle condizioni sopra può comunicare l'acquisto temporaneo sul gruppo WhatsApp.
- Se più partecipanti devono acquistare, l'ordine va dall'ultimo classificato al primo per ogni ruolo di interesse, ripetendo il giro come in una normale asta a chiamata.

c. Inserimento formazione

- Solo chi ha acquistato tramite questa regola può comunicare la formazione (panchina inclusa) sul gruppo WhatsApp entro e non oltre l'inizio della giornata; gli amministratori la inseriscono manualmente (fa fede l'orario di consegna del messaggio). Oltre l'orario di inizio della prima partita, non si applicano le sostituzioni e il caso è trattato come formazione non consegnata (regola 2a).

6 COMPETIZIONI

a. Campionato

- Durata: **33 giornate** (12 squadre, **3 gironi all'italiana**), a partire dalla **3ª giornata di Serie A** (dalla 3ª alla 35ª). Ogni squadra affronta le altre 3 volte.
- Calendario deciso per sorteggio casuale; scontri diretti.
- Punti: **+3 vittoria, +1 pareggio, 0 sconfitta**.

Criteri di parità (in ordine):

- Somma punti fantacalcio.
- Gol fatti.
- Gol subiti.
- Differenza reti.
- Squadra con stima attuale della rosa maggiore (quote Fantacalcio.it).

b. Coppa Italia

Due gironi da 6 squadre, decisi per sorteggio, con andata e ritorno (10 turni). Si qualificano le **prime 4 di ogni girone** (8 squadre) ai quarti.

- Fase a gironi: **+3 vittoria, +1 pareggio, 0 sconfitta**; stessi criteri di parità del campionato.
- **Quarti a incrocio** — 1ªA vs 4ªB · 2ªA vs 3ªB · 1ªB vs 4ªA · 2ªB vs 3ªA (ogni testa di serie affronta il ramo più debole).
- **Quarti in gara secca**, semifinali con andata e ritorno, **finale a gara secca**. Le fasi finali si giocano dopo la 23ª giornata di Serie A (dopo il mercato invernale).
- In caso di parità nei doppi confronti / turni secchi: supplementari e poi rigori (capitolo 7), senza gol fuori casa.

c. Coppa Europea

Girone unico da 12 squadre, di sola andata (11 turni), con un'unica classifica finale.

- Fase a lega: **+3 vittoria, +1 pareggio, 0 sconfitta**; stessi criteri di parità del campionato.
- **Accedono alla fase finale le prime 6**. Le prime 2 vanno direttamente in semifinale; dalla 3ª alla 6ª disputano il Play-In.
- **Play-In** — 3ª vs 6ª · 4ª vs 5ª.
- **Semifinali** — 1ª vs vincente (4ª-5ª) · 2ª vs vincente (3ª-6ª).
- Play-In e semifinali con andata e ritorno; **finale a gara secca**. In caso di parità nei doppi confronti: supplementari e poi rigori (capitolo 7), senza gol fuori casa.

Calendario delle coppe

Competizione	Fase	Giornate (Serie A)
Coppa Italia	Gironi (A/R)	4 ^a · 6 ^a · 8 ^a · 10 ^a · 12 ^a · 14 ^a · 16 ^a · 18 ^a · 20 ^a · 22 ^a
Coppa Italia	Quarti (secca)	24 ^a
Coppa Italia	Semifinali (A/R)	27 ^a – 30 ^a
Coppa Italia	Finale (secca)	32 ^a
Coppa Europea	Fase a lega	3 ^a · 5 ^a · 7 ^a · 9 ^a · 11 ^a · 13 ^a · 15 ^a · 17 ^a · 19 ^a · 21 ^a · 23 ^a
Coppa Europea	Play-In (A/R)	25 ^a – 26 ^a
Coppa Europea	Semifinali (A/R)	28 ^a – 29 ^a
Coppa Europea	Finale (secca)	31 ^a

Le giornate indicate sono giornate di Serie A (il campionato di fanta parte dalla 3^a). Le due coppe si giocano su giornate diverse e non si accavallano mai.

7 TEMPI SUPPLEMENTARI E RIGORI

a. Tempi supplementari

- Necessari in caso di pareggio nei tempi regolamentari della fase a eliminazione diretta delle coppe, negli scontri che decidono il passaggio del turno.
- Per ogni squadra il numero di reti nel supplementare deriva da una tabella di conversione basata sulla fantamedia (aritmetica) di tutti i panchinari non subentrati in campo.

Fantamedia	Gol
da 0 a 6,49	0
da 6,5 a 6,99	1
da 7 a 7,49	2
ogni +0,5 di media → +1 gol	

- Nel calcolo della fantamedia non si contano i portieri in panchina e devono esserci almeno due voti validi tra i panchinari non subentrati (con uno o nessuno, il punteggio della squadra è zero).
- Nelle sfide andata/ritorno non si applica il criterio dei gol fuori casa. Es.: 2-1 all'andata e 2-3 al ritorno → si va ai supplementari sul 4-4. Non vale in caso di finale secca.
- Anche nei supplementari non si applica il criterio dei gol fuori casa.

b. Rigori

- Necessari in caso di pareggio dopo i supplementari nella fase a eliminazione diretta.
- Prima di ogni turno a eliminazione diretta si comunica sul gruppo WhatsApp l'ordine degli 11 rigoristi: prima i titolari di movimento, come undicesimo il portiere. Senza lista, l'app crea un ordine casuale secondo i criteri di leghe.fantacalcio.it.
- Si tiene conto dei voti base: nella prima batteria dei 5 giocatori, ogni voto base ≥ 6 vale un rigore segnato. In caso di parità si prosegue a oltranza fino a esaurire la lista.
- Se un titolare è S.V., il rigore non è considerato sbagliato: si usa il voto del giocatore subentrato al suo posto. Senza un sostituto con voto valido, il rigore è considerato sbagliato.
- In caso di ulteriore parità dopo i rigori a oltranza, si alza la soglia del voto base a $\geq 6,5$ e si ripete; poi a ≥ 7 , e così via di mezzo punto in mezzo punto.

8 QUOTA DI PARTECIPAZIONE E PREMI

a. Quota di partecipazione

- Quota per partecipare a tutte le competizioni: **120 €**, da versare in due rate da **60 €**: la prima entro Natale, la seconda entro Pasqua. **Penalità di 2 punti in campionato per ogni rata non versata nei termini.**
- Le rate vanno consegnate al primo referente, lasciate a un parente o, in casi estremi, al secondo referente.
- I referenti non possono essere accusati per mancato pagamento o ritardo: spetta ai partecipanti provvedere di persona o per via telematica. Si consiglia di pagare per tempo, evitando i giorni a ridosso delle scadenze.
- Il primo referente si impegna a pagare i premi entro 15 giorni dalla fine del fantacalcio e comunque appena ricevuti tutti i versamenti.

Primo referente	Secondo referente
Marcello Ciprietti	Federico Di Marco

b. Premi

Competizione	Piazzamento	Premio
Campionato	1° classificato	600 €
	2° classificato	300 €
	3° classificato	100 €
Coppa Italia	Vincitore	100 €
Coppa Europea	Vincitore	100 €
Miglior punteggio	Punteggio totale più alto della stagione	100 €
MONTEPREMI TOTALE		1.300 €

Miglior punteggio: premio assegnato alla squadra con il **punteggio fantacalcio totale più alto** al termine della stagione.

Ripartizione della quota: 12 squadre × 120 € = 1.440 €. Di questi, **1.300 € al montepremi** e **140 € destinati alla cena.**