

Fantacalcio FFC 2025/2026

(Regolamento)

1. Premessa

I riferimenti principali del presente torneo sono: Gazzetta dello Sport – Leghe Fantagazzetta.com – Casistica FFC

2. Competizioni

- 2.1. Il fantacalcio sarà composto da una competizione principale, il “Campionato” e due coppe, una del girone di andata ed una del girone di ritorno.

3. Costi partecipazione e premi

- 3.1. L’iscrizione costa 200,00 € da pagare prima dell’asta.
- 3.1.1. L’iscrizione può essere ripartita in due quote da 100,00 €, da pagarsi rispettivamente ad inizio e a metà stagione;
- 3.1.2. E’ tollerato il ritardo dei pagamenti solo per comprovati rapporti fiduciari tra i partecipanti.
- 3.2. Ogni settimana verranno decurtati dal montepremi 10,00 € totali per il premio settimanale che si aggiudicherà il giocatore che raggiungerà il miglior punteggio, a prescindere dai gol fatti e dal punteggio in “campionato”.
- 3.3. Dal montepremi complessivo verranno decurtati 300,00 da destinare ai premi delle coppe, 100,00 € al primo e 50,00 € al secondo.
- 3.4. Al montepremi saranno sommate le eventuali penalità previste dal regolamento
- 3.5. Il premio finale verrà invece diviso a fine stagione con le seguenti percentuali:
1° 45% - 2° 30% - 3° 20% - 4° 5%.

4. Asta

4.1. Budget

500 Fanta-milioni

4.2. Modalità

L’asta verrà gestita secondo le più consuete norme e modalità di banditura.

- 4.2.1. Per quanto concerne l’asta è stabilito che per ogni reparto (in ordine Portieri – Difensori – Centrocampisti – Attaccanti) sia estratta una lettera che determini il primo giocatore da mettere all’asta partendo dallo stesso l’ordine alfabetico.

4.3. Aste di riparazione

- 4.3.1. A fine mercato invernale verrà concordata una data per l’asta di riparazione che sarà gestita con le consuete modalità d’asta.
- 4.3.2. Il budget per l’asta di riparazione sarà quello residuo della squadra. Potrà però essere aumentato tramite la vendita alla Gazzetta al valore di mercato stimato o tramite asta, laddove altri partecipanti siano interessati ad un giocatore specifico.
- 4.4. Al termine di ogni asta non sarà possibile effettuare alcuna rettifica. Ogni acquisto in fase di banditura deve essere considerato definitivo.
- 4.5. L’asta iniziale e quella di metà campionato, solo se effettuate prima della chiusura del mercato italiano, potranno essere integrate da un’ulteriore sessione alla chiusura, all’occorrenza.

5. Squadra - La rosa di ogni squadra è composta da 25 giocatori:

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

6. Calendario partite

Per il calendario partite ci si rifà al “Calendario” elaborato dal sito Fantagazzetta.com

7. Termini formazione

7.1. Le formazioni della giornata dovranno essere consegnate entro 15 minuti dall’inizio delle partite nelle modalità previste dal sito Fantaleghe.

7.1.1. In caso di disguidi tecnici (comprovati) del sito, la formazione potrà essere comunicata con qualsiasi “mezzo tracciabile” (mail, whatsapp ecc..) che ne determini con certezza l’orario e la data; la formazione poi sarà integrata dall’amministratore della Lega.

7.2. I moduli previsti sono: 343 – 352 – 451 – 442 – 433 – 532 - 541

7.3. La panchina deve essere composta da massimo 7 giocatori con al massimo: 1 Portiere – 2 Difensori – 2 Centrocampisti – 2 Attaccanti

7.4. Al giocatore di ruolo senza voto subentra solo la riserva di ruolo, nell’ordine di dichiarazione della formazione, fino ad un massimo di 3 sostituzioni a partita.

7.5. L’inserimento automatico della formazione è consentito.

7.5.1. Laddove il partecipante non inserisca la formazione verrà inflitta una penalità di 2,00 € da accumulare al premio finale (ripartito secondo le percentuali stabilite)

7.5.1.1. La penalità al punto precedente verrà inflitta nel caso di verificabilità del non inserimento compatibilmente con quanto previsto dal punto 7.5

8. Partite Rinviate

8.1. In caso di rinvio di una o più partite entro il termine dell’inizio della giornata successiva, verranno assegnati i voti (bonus/malus compresi) delle partite in questione quando giocate.

8.2. In caso di rinvio di una o più partite oltre il termine dell’inizio della giornata successiva, verrà assegnato a tutti i giocatori delle squadre in questione il 6 d’ufficio.

9. Assegnazione punti

9.1. Fonte voti

Fonte voti:	Leghe
Fonte Bonus/ Malus:	Leghe
Fonte ammonizioni/espulsioni:	Leghe
Precisione Voti:	Due cifre decimali

9.2. Sostituzioni

Numero:	5
Effettua sostituzioni:	Senza cambio modulo
Assegna valore ad ammonito con SV:	NO
Riserva d’ufficio portieri:	NO
Riserva d’ufficio giocatori:	NO

9.3. Modificatori

9.3.1. Modificatore Difesa

E' applicato il bonus difesa; per ottenerlo bisogna schierare in formazione almeno 4 difensori. La media viene calcolata considerando i voti dei migliori 3 difensori più il portiere al netto dei bonus/malus.

Il bonus è così calcolato:

- media \geq a 6 ed $< 6,5 = +1$
- media \geq a 6,5 ed $< 7 = +3$
- media $\geq 7 = +7$

9.3.2. Modificatore Fair Play

Se nessun giocatore tra quelli a voto, schierato o subentrato che sia, ha preso cartellini gialli o rossi, scatta un bonus di 1 punto.

9.4. Punti azione e cartellino

- | | |
|--|-----------------------|
| • +3 gol segnato | • -0,5 ammonizione |
| • +3 rigore parato (non sbagliato dall'avversario) | • -1 espulsione |
| • +3 rigore segnato | • -1 gol subito |
| • +1 assist | • -2 autogol |
| • +1 assist da fermo | • -3 rigore sbagliato |
| • +0,5 gol pareggio | • -1 Fairplay |
| • +1 gol vittoria | |
| • +1 portiere imbattuto | |

9.5. Tabella di Conversione

- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| • Meno di 66 punti = 0 gol | • Da 81 a 84,999 punti = 4 gol |
| • Da 66 a 71,999 punti = 1 gol | • Da 85 a 88,999 punti = 5 gol |
| • Da 72 a 76,999 punti = 2 gol | • Da 89 a 92,999 punti = 6 gol |
| • Da 77 a 80,999 punti = 3 gol | E così via (ogni 4 punti un gol) |

9.6. Integrazioni alla Tabella di Conversione

Per arrivare al Risultato Finale definitivo si deve integrare il risultato ottenuto grazie alla Tabella di Conversione in base alle seguenti disposizioni:

- 9.6.1.** Se due squadre si ritrovano in due intervalli di punteggio differenti ma una non stacca l'altra almeno di 2 punti, la squadra in svantaggio ottiene un gol omaggio e pareggia la partita.
- 9.6.2.** Autogol - Se una squadra in una partita non raggiunge il punteggio minimo di 50 punti verrà assegnato un gol alla squadra avversaria.
- 9.6.2.1.** Nel caso in cui entrambe le squadre non raggiungano il suddetto punteggio l'integrazione non viene applicata.
- 9.6.3.** Controllo Pareggio – Viene applicato solo ed esclusivamente se due squadre ottengono entrambe un punteggio inferiore alla soglia gol
- 9.6.3.1.** Se una squadra ottiene uno scarto di punteggio maggiore di 6 punti gli viene assegnato un gol.

10. Dispute

10.1. Per ogni disputa non prevista dal presente regolamento ci si rifà alla Casistica FFC allegata allo stesso riportante le delibere definite nelle stagioni precedenti, in alternativa, per ogni dubbio, non presente nel regolamento stesso e nella casistica citata, si userà il metodo di “voto” nelle seguenti modalità:

10.1.1. Il diritto di voto, nel corso della Stagione, è esteso a tutti i partecipanti.

10.1.2. Prima dell’inizio della Stagione, il diritto di voto è esteso solo ai partecipanti della precedente stagione esclusi coloro che non intendono più proseguire.

10.1.3. Se la disputa verte su questioni generiche riferite al Campionato, Lega, termini vari non direttamente correlati ad una o più squadre, parteciperanno al voto tutti i giocatori.

10.1.4. Se la disputa verte su una o più squadre parteciperanno al voto tutti i giocatori ad esclusione della squadra o squadre oggetto del contendere.

10.1.5. Laddove, nelle modalità previste nei precedenti punti si raggiungesse durante il voto un pareggio, verrà ignorata la votazione della squadra alla giornata precedente prima in classifica.

10.1.5.1. Alla prima giornata, invece, si farà riferimento al punteggio ottenuto dall’incontro stesso secondo le eccezioni, laddove ricorrano, previste dal punto 10.1.4.

10.2. Le dispute nulle e/o le dispute che non variano, determinano, modificano il regolamento o risolvono alcun dubbio non vengono riepilogate nella Casistica FFC.

11. L’amministratore (o admin, e delegati) non ha alcuna funzione di “controllo” e pertanto implicitamente, tale funzione, è estesa a tutti i partecipanti

11.1. La funzione di “controllo” è facoltativa

11.1.1. La funzione di “controllo” è estesa anche all’admin interno alla competizione

11.2. Le penalizzazioni o sanzioni previste in questo regolamento verranno applicate solo su richiesta ed esplicita segnalazione di parte

11.3. Il compito dell’admin, salvo quanto previsto dai punti precedenti, si limita alla sola annotazione e registrazione dei pagamenti ed aggiornamento del sito.

11.3.1. Nessuna responsabilità potrà essere ricondotta all’admin per la mancata penalizzazione di un partecipante oppure per l’erroneo computo, nonché per ogni adempimento strettamente legato ai propri impegni nella gestione della Lega

12. L’adesione e la partecipazione alla Lega sono implicita accettazione del presente regolamento e pertanto non potrà essere adotta a motivazione la non conoscenza dello stesso.

13. FINE

Novità 2016/2017

- L’adesione implica l’accettazione del regolamento
- Modificatore difesa
- No formazione automatica – penalità 3,00 €
- Autogol
- Controllo pareggio
- Estrazione per lettera

Novità 2017/2018

- Redazione Fantagazzetta
- Asta non più rettificabile al termine degli acquisti
- Introdotta asta di “assestamento” post chiusura calcio-mercato italiano

- Introdotta asta di riparazione a metà novembre
- Introdotto modificatore Fair Play +1
- Reintrodotto Inserimento automatico formazione
- Definizione computo pagamenti punto 3.1.1 e 3.1.2 – 2^ giornata
- Definizione compito admin

Novità 2025/2026

- Reintrodotta la penalità pecuniaria per il mancato inserimento della formazione (2,00 €), nonostante sia previsto l'inserimento automatico di sistema

(Casistica da procedure di Voto)

1. Formazioni

1.1. Rescissione contratto

Il contratto con il giocatore si rescinde solo ed esclusivamente a seguito di: morte, ritiro dal calcio oppure trasferimento in altro campionato diverso dalla Serie A.

In ogni caso farà fede la mancanza di contratto con la società.

Viceversa, per infortuni o scelte tattiche della società calcistica il giocatore resterà sempre e comunque a carico del Fantallenatore che l'ha acquistato.

*1^ Giornata FFC – Vito Schiraldi - Voti: 8 Favorevoli – 0 Contrari
Lamentava l'infortunio di un giocatore che ne avrebbe determinato uno stop di molti mesi*

1.2. Vendita Giocatori

All'asta di riparazione, al mercato di metà campionato, o comunque, quando un giocatore, in base al punto 1.1 più sopra, non è più indisponibile, viene rivenduto alla Gazzetta dello Sport al prezzo più basso tra quello di acquisto e quello della Gazzetta stessa.

*1^ Giornata FFC – Vito Schiraldi – Voti: 8 Favorevoli – 0 Contrari
Dubbio.*

2. Calcolo Voti

2.1. Errori Aggiornamento Fantagazzetta

2.1.1. Nel caso in cui la Fantagazzetta non aggiorna regolarmente il voto ottenuto da un giocatore, escluso il fatto non deliberi chiaramente il giocatore stesso senza voto "s.v.", su segnalazione del Fantallenatore, l'amministratore procederà alle modalità di calcolo rettificando il computo totale del punteggio.

2.1.2. Pertanto, solo in caso di mancato aggiornamento, farà fede il voto della Gazzetta dello Sport.

2.1.3. La richiesta e la verifica sono di parte.

*1^ Giornata FFC – Antonio D'Ingiandi – Voti: 8 Favorevoli – 0 Contrari
Pinzi nella 1^ FFC (2^ Campionato), ha avuto 5,5 sulla GdS e non è mai stato aggiornato su Fantagazzetta.*

2.2. Giocatore S.V. con Bonus/Malus

Se un giocatore, conformemente a quanto previsto dal punto 2.1.1, ottiene s.v., pur avendo ottenuto dei Bonus o Malus, non verrà considerato in formazione, pertanto verrà considerato come giocatore che non ha giocato ed ogni bonus o malus da lui maturato non sarà considerato in ogni modo nel conteggio.

*1^ Giornata FFC – Generico – Voti: 8 Favorevoli – 0 Contrari.
Dubbio*

3. FINE