



REGOLAMENTO FANTACALCIO 2025/2026

2a Edizione



AUGUST 13, 2025

Indice

1 - Premessa.....	2
2 - Modalità di gioco	2
2.1 - Campionato.....	2
2.1.1 - Assegnazione dei punti	3
2.1.2 - Classifica.....	3
2.1.3 - Bonus extra	3
2.2 – Coppa di lega.....	4
2.2.1 - Partecipanti.....	5
2.2.2 - Modalità di svolgimento	5
2.3 - SuperCoppa.....	6
2.3.1 - Partecipanti.....	6
2.3.2 - Modalità di svolgimento	6
2.3.3 - Premi.....	6
3 - Asta e composizione rosa	6
3.1 – Calendario Aste	6
3.2 - Modalità dell’asta	7
3.3 - Composizione della rosa	8
3.4 - Regole generali	8
3.5 – Regole sugli svincoli.....	8
4 - Formazione e punteggi	9
4.1 - Moduli consentiti	9
4.2 - Sostituzioni.....	10
4.3 - Punteggi e bonus:	10
5 – Premi e ripartizioni quote	11

1 - Premessa

Il Fantacalcio è prima di tutto un gioco, un passatempo che unisce la passione per il calcio al piacere della competizione tra amici. Il suo obiettivo è quello di divertirsi, condividere emozioni e creare momenti di svago attraverso l'arte dell'immaginazione calcistica e della strategia sportiva.

Tuttavia, come in ogni attività condivisa, è fondamentale che tutti i partecipanti si impegnino con serietà e rispetto. Partecipare al Fantacalcio non significa solo costruire la propria rosa o schierare la formazione, ma anche contribuire al corretto svolgimento della lega, rispettare le regole comuni e garantire il coinvolgimento di tutti. Solo così il divertimento sarà reale, continuo e condiviso.

Il presente regolamento nasce con lo scopo di definire in modo chiaro e trasparente le regole che guidano la lega "Orecchiette e Prosciutto" durante la stagione 2025/2026. Ogni partecipante, accettando di entrare in gioco, si impegna a rispettarlo in ogni sua parte, contribuendo a mantenere un clima sereno, competitivo e leale.

Qualsiasi altra proposta o variazione rispetto al regolamento potrà essere definita previa comunicazione e discussione tra i partecipanti della lega.

2 - Modalità di gioco

Nel corso della stagione 2025/2026 saranno previste tre competizioni: Campionato, Coppa, Supercoppa.

La lega "Orecchiette e Prosciutto" adotta la modalità **Classic** del Fantacalcio. In questa formula, ogni calciatore ha un ruolo fisso (portiere, difensore, centrocampista, attaccante) e i punteggi derivano dalla somma dei voti e bonus/malus ottenuti dai giocatori schierati secondo un modulo regolamentare (es. 4-3-3, 3-4-3, ecc.).

A differenza della modalità Mantra, il Classic non prevede ruoli multipli o vincoli tattici aggiuntivi: la formazione viene schierata semplicemente in base ai ruoli ufficiali e alla posizione del giocatore in rosa.

Iscrizione alla Lega

Per ogni partecipante sarà richiesta la consegna della seguente documentazione (da inviare all'admin):

- **Nome** della propria squadra: non potrà essere modificato dopo l'inizio delle competizioni
- **Logo** della propria squadra: da consegnare in alta risoluzione (ed. 600x600 pixel)
- **Capitano Rosa**: da comunicare al termine della prima asta. Sarà utilizzato durante la stagione per la condivisione del materiale multimediale

Regolamento Maglie

- Patch **SCUDETTO** e **Stelle**: Può essere applicato sulla maglia solo da chi ha vinto la precedente edizione di lega. Opzionalmente, i partecipanti che hanno vinto precedenti edizioni possono inserire fino a 3 stelle (1 stella per edizione/stagione)
- Patch **COPPA ITALIA**: Può essere applicato sulla maglia solo da chi ha vinto la precedente edizione di lega
- Patch **SUPERCOPPA**: Può essere applicato sulla maglia solo dal vincitore dell'edizione di lega della stagione corrente, a partire da Gennaio

2.1 - Campionato

La competizione principale della lega "Orecchiette e Prosciutto" è il **Campionato**, che si svolge con la formula del girone all'italiana, con scontri diretti a rotazione tra tutte le squadre partecipanti.

Ogni squadra affronta settimanalmente un'altra squadra della lega in una classica formula campionato. La stagione segue le giornate ufficiali di Serie A (salvo variazioni concordate), e prevede la somma di punti per formare una classifica.

2.1.1 - Assegnazione dei punti

Ogni giornata assegna:

- 3 punti per la vittoria
- 1 punto per il pareggio
- 0 punti per la sconfitta

2.1.2 - Classifica

La classifica viene stilata sulla base dei punti ottenuti. In caso di parità tra due o più squadre a fine stagione, si applicano i seguenti criteri di spareggio (nell'ordine):

1. Punti
2. Somma punti totale
3. Differenza reti
4. Gol fatti
5. Gol subiti
6. Classifica avulsa

La squadra prima classificata al termine del campionato viene proclamata **Campione** della Lega Orecchiette e Prosciutto per la stagione in corso.

2.1.3 - Bonus extra

Durante la stagione del Campionato, ogni squadra ha la possibilità di utilizzare **3 bonus** che possono influenzare direttamente il punteggio finale della giornata.

I bonus sono pensati per aggiungere un elemento tattico-strategico alla competizione e vanno usati con intelligenza.

I bonus sono un'arma tattica da usare con consapevolezza. Il loro utilizzo può ribaltare risultati, risolvere partite equilibrate o salvare giornate storte. Tuttavia, usarli con leggerezza può comprometterne l'efficacia nei momenti davvero decisivi.

Condizioni di utilizzo:

- I bonus sono **utilizzabili solo in Campionato**.
- **Non sono validi nelle ultime 5 giornate** di Serie A.
- **È obbligatorio comunicare l'utilizzo del bonus** nel gruppo ufficiale della lega **prima dell'inizio della giornata fantacalcistica**.
- **I bonus non sono cumulabili tra loro**: è possibile usarne solo uno per giornata.
- Ogni bonus ha un numero limitato di utilizzi stagionali e non è recuperabile se non utilizzato.

Tipologie di bonus

Bonus	Disponibilità	Effetto	Condizioni ed indicazioni
Scudo	2 a stagione	Assegna al portiere titolare un voto fisso pari a 7 (voto base 6 + 1 punto bonus imbattibilità)	Il bonus è valido solo se il portiere schierato (o il suo sostituto automatico) riceve un voto. Non è valido se il portiere ottiene un SV . Non può essere usato per 2 giornate consecutive.

Raddoppio Gol (x2)	1 a stagione	Raddoppia i gol virtuali ottenuti al termine della giornata (es. 2 gol → 4 gol)	Utile in giornate dove si prevede punteggio basso da parte della propria squadra. Meno efficace se si schiera una formazione completa e in forma, rischiando di sprecare il bonus per una vittoria già alla portata.
2 Gol Extra	1 a stagione	Assegna 2 gol virtuali extra sul risultato finale della partita a prescindere dal punteggio ottenuto	Una squadra che totalizza 62 punti (0 gol) potrà vincere 2–1 se usa il bonus contro una squadra che fa 68 punti (1 gol). Se entrambe le squadre usano il bonus, i gol si sommano (es. 2–3).

POTM Booster – Bonus giocatore del mese EA FC

A partire dalla stagione corrente, la lega introduce il **POTM Booster**, un bonus speciale ispirato al riconoscimento mensile assegnato da **EA Sports FC** al miglior calciatore di ogni campionato.

Il POTM Booster è pensato per aggiungere un elemento di coinvolgimento e strategia, legando il Fantacalcio alla realtà videoludica di EA FC 26. Premia l'intuito e la fedeltà dei presidenti che possiedono calciatori realmente protagonisti nella Serie A.

Condizioni di utilizzo

Il bonus può essere attivato **su un proprio calciatore che sia stato nominato ufficialmente "Player of the Month (POTM)" da EA Sports FC** per la Serie A e solo per una partita nel momento della validità.

A differenza degli altri Bonus, è possibile utilizzare il POTM Booster anche nelle ultime 5 giornate di Lega.

Il calciatore deve essere **presente in rosa al momento dell'annuncio ufficiale**.

Il bonus verrà applicato **una sola volta** e potrà essere applicato a partire **dalla prima giornata utile successiva all'annuncio del POTM** e solo durante la validità della nomina.

Effetto del bonus: il calciatore selezionato riceverà **+2 punti** al voto finale (FM) se:

- È titolare o subentra nella formazione schierata.
- Riceve un voto valido (non SV).

Regole di attivazione

- L'utilizzo del POTM Booster deve essere **comunicato pubblicamente nel gruppo ufficiale della lega prima dell'inizio della giornata** in cui si intende utilizzarlo.
- In caso di mancato utilizzo, il diritto al booster **decade a partire dalla nuova nomina di un POTM**.

Validità del premio POTM

- La nomina ufficiale deve essere riferita esclusivamente al **POTM Serie A** rilasciato da EA Sports FC (non sono ammessi equivalenti fantasy o altri premi giornalistici).
- È responsabilità dei partecipanti monitorare le pubblicazioni EA o le comunicazioni ufficiali della lega.

2.2 – Coppa di lega

Parallelamente al Campionato, la lega "Orecchiette e Prosciutto" prevede lo svolgimento di una seconda competizione: la Coppa, torneo ufficiale riservato a tutte le squadre iscritte, pensato per aggiungere varietà e competitività alla stagione.

La durata della competizione verrà stabilita in base al numero dei partecipanti.

2.2.1 - Partecipanti

Tutte le squadre parteciperanno alla competizione.

2.2.2 - Modalità di svolgimento

La Coppa si svolge in due fasi:

Fase a gironi

Le squadre partecipanti vengono divise in **2 gironi** da **4 o 5 squadre**, a seconda del numero complessivo di partecipanti.

I partecipanti saranno divisi in 2 gruppi attraverso un sorteggio che si svolgerà durante la sessione dell'asta di riparazione.

Ogni squadra affronta le altre del proprio girone **una sola volta** (partita secca).

Ogni giornata assegna:

- 3 punti per la vittoria
- 1 punto per il pareggio
- 0 punti per la sconfitta

I criteri di classifica del girone sono:

1. Punti
2. Somma punti totale
3. Differenza reti
4. Gol fatti
5. Gol subiti
6. Classifica avulsa

Fase a eliminazione diretta

Le **prime due** classificate di ciascun girone accedono alla **fase finale**, composta da:

- **Semifinali:** andata e ritorno (1^a Girone A vs 2^a Girone B e viceversa)
- **Finale:** gara secca

Semifinali

Si svolgono in **andata e ritorno**, con somma dei **gol virtuali** delle due partite.

In caso di parità di gol totali il passaggio del turno viene determinato secondo i seguenti criteri, **in ordine gerarchico**:

1. **Somma dei Punti:** se il numero di gol totali è uguale, **passa la squadra con la somma più alta dei punti** tra andata e ritorno.
2. **Gol in Trasferta:** In caso di parità di gol totali, passa la squadra che ha segnato più gol nella partita giocata in trasferta.
3. **Supplementari:** se anche la somma dei punti è identica, si passa ai **supplementari**:
 - Si sommano i voti (esclusi bonus/malus) dei **giocatori non subentrati in panchina, portieri esclusi**.
 - La squadra con il punteggio panchina più alto vince ai supplementari.
4. **Rigori:** Se la parità persiste, si passa ai **rigori**:
 - Vengono selezionati i 5 calciatori schierati con il voto più alto.
 - Ogni calciatore con **voto ≥ 6.0** segna il rigore; sotto 6.0 lo sbaglia.

- o La squadra con più rigori segnati vince.

Finale

La **finale di Coppa** si disputa in gara secca su campo neutro (una giornata di Serie A stabilita dalla lega).

In caso di pareggio tra le due squadre verranno presi in considerazione i parametri delle semifinali.

2.3 - SuperCoppa

La **Supercoppa** è una competizione esclusiva della lega "**Orecchiette e Prosciutto**", ideata come **premio fedeltà** per i presidenti che rinnovano la loro partecipazione alla stagione fantacalcistica successiva. Ha valore simbolico, celebrativo e strategico, in quanto mette in palio **fantacrediti bonus** da utilizzare durante l'asta di riparazione.

2.3.1 - Partecipanti

Accedono alla Supercoppa 4 squadre, selezionate tra i partecipanti della stagione precedente:

- Le **prime 2 classificate del Campionato** della stagione passata.
- I **2 finalisti della Coppa di lega** della stagione passata.

In caso di sovrapposizione (es. una squadra è sia finalista di Coppa che tra le prime due del Campionato), il posto mancante verrà assegnato seguendo l'ordine della Classifica in campionato della stagione passata.

2.3.2 - Modalità di svolgimento

La Supercoppa si gioca con **2 semifinali** e **1 finale**.

Tutti gli incontri sono a **partita secca**, ad eliminazione diretta.

Gli abbinamenti delle semifinali saranno stabiliti seguendo un criterio meritocratico (es. 1^a campionato vs 2^a coppa).

Le partite si disputano nelle **ultime due giornate dell'anno solare**.

In caso di pareggio nei gol virtuali si applicano i criteri della coppa di lega.

2.3.3 - Premi

Il vincitore della Supercoppa **non riceve un premio economico**, ma ottiene **fantacrediti extra da utilizzare esclusivamente durante l'asta di riparazione** invernale.

- 10 crediti bonus per tutti i partecipanti
- 10 crediti per i finalisti
- 10 crediti per il vincitore della competizione

Il vincitore potrà quindi contare su **40 crediti bonus** da usare per l'asta di riparazione.

I fantacrediti assegnati non sono cumulabili né trasferibili, e vanno utilizzati unicamente per la sessione di mercato di gennaio.

3 - Asta e composizione rosa

L'asta iniziale rappresenta il momento fondamentale di costruzione delle squadre nella lega "**Orecchiette e Prosciutto**", ed è da considerarsi parte integrante e vincolante del regolamento.

3.1 – Calendario Aste

Le date saranno scelte a votazione dai partecipanti della Lega. Attualmente la Lega propone da calendario:

- **Prima Asta:** si tiene direttamente dopo la **chiusura del calciomercato estivo** (fine agosto/primi di settembre). Solitamente durante la prima sosta nazionale.
- **Seconda Asta:** si tiene dopo la **chiusura del calciomercato invernale** (febbraio) nella prima finestra utile.

3.2 - Modalità dell'asta

L'asta sarà svolta in modalità **all'inglese**, ovvero con rilanci liberi a voce o tramite app/sito concordato.

Ogni partecipante disporrà di un **budget iniziale di 500 crediti**.

L'asta si svolgerà in un'unica sessione (o più, se necessario) in data/e da concordare tra i partecipanti.

L'asta sarà a **chiamata** per **ruoli separati** (portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti).

Non sono ammessi rilanci dopo l'aggiudicazione di un calciatore.

Asta di riparazione

L'Asta di Riparazione è il momento in cui le squadre possono intervenire sul mercato per rinforzare o sistemare la propria rosa dopo la prima fase di stagione.

Viene programmata dopo la chiusura della finestra di **calciomercato invernale (fine gennaio-inizio febbraio)**.

Modalità:

- L'asta avverrà in **un'unica sessione** concordata tra i partecipanti, entro 7-10 giorni dalla chiusura del mercato reale.
- La formula d'asta resta **ad offerta libera con rilanci**.
- Verrà utilizzato un **budget residuo** più eventuali **fantacrediti extra** ottenuti da premi, penalità o svincoli.

Crediti per l'asta:

- **Crediti Invernali:** per permettere a tutti di effettuare l'asta, tutti i partecipanti avranno a disposizione 50 crediti.
- **Crediti Residui:** ogni squadra disporrà dei crediti residui dall'asta estiva.
- **Bonus:** I partecipanti riceveranno eventuali **bonus fantacrediti** (es. premi Supercoppa) se previsti nel regolamento.
- **Svincoli:** Il valore degli svincoli è definito nell'apposito paragrafo.

Bonus "Operazione Rimonta"

Per incentivare la competitività e favorire la rimonta delle squadre in difficoltà, al termine dell'ultima giornata **precedente l'Asta di Riparazione**, verranno assegnati **fantacrediti bonus** ai manager che occupano le **ultime tre posizioni della classifica generale**.

Questi crediti extra potranno essere utilizzati **esclusivamente durante l'Asta di Riparazione** e saranno così distribuiti:

- 🥉 3° ultimo in classifica → +30 crediti
- 🥈 2° ultimo in classifica → +40 crediti
- 🥇 Ultimo in classifica → +50 crediti

Questa meccanica premia il tentativo di recupero, mantenendo il campionato acceso e competitivo anche nella seconda parte di stagione.

I crediti non sono cedibili e **non possono essere usati fuori dall'asta** a cui fanno riferimento.

Obblighi:

- È **facoltativo** partecipare, ma ogni manager è responsabile della propria rosa.
- Dopo l'asta è possibile effettuare **scambi** (se consentiti dalla lega) tra i partecipanti durante la sessione pianificata.
- Si raccomanda **puntualità** e correttezza nello svolgimento.

Scambi

Gli scambi tra le squadre sono consentiti esclusivamente durante **sessioni ufficiali** organizzate nel corso della stagione, generalmente in corrispondenza delle **pause per le Nazionali**, quando il campionato di Serie A si ferma.

Pianificazione:

- Verranno previste **2 o 3 sessioni di scambi** durante l'anno, calendarizzate all'inizio della stagione.
- Le date saranno comunicate con **congruo anticipo** sul gruppo ufficiale della lega.

Regole:

- Gli scambi possono essere:
 - **1 vs 1** (giocatore per giocatore)
 - **Multipli** (es. 2 vs 1, 2 vs 2)
 - **Con conguaglio in fantacrediti**, purché approvato da entrambi i manager.
- Ogni trattativa dovrà essere **comunicata ufficialmente sul gruppo ufficiale (WA)**, che ne validerà la correttezza.
- Nessuno scambio potrà essere annullato dopo l'approvazione.

Limitazioni:

- Gli scambi **non sono permessi** durante il regolare svolgimento delle giornate di campionato.
- In nessun caso sarà permesso un **comportamento collusivo o strategicamente scorretto** (es. regalare giocatori per agevolare un'altra squadra).

3.3 - Composizione della rosa

Ogni squadra dovrà obbligatoriamente essere composta esattamente da **25 calciatori** così suddivisi:

- 3 Portieri
- 8 Difensori
- 8 Centrocampisti
- 6 Attaccanti

3.4 - Regole generali

Una volta acquistato, un calciatore **non può essere annullato o riassegnato**, salvo errore riconosciuto all'unanimità.

Ogni partecipante è responsabile della **gestione del proprio budget** e della corretta compilazione della rosa.

Le rose verranno **ufficializzate** al termine dell'asta e non potranno essere modificate fino all'apertura del primo mercato.

Gli **scambi tra squadre** sono consentiti solo nei periodi previsti (solitamente al termine delle sessioni di asta), e devono essere comunicati sempre a tutti i partecipanti tramite il canale.

3.5 – Regole sugli svincoli

La gestione degli svincoli rappresenta un importante elemento di flessibilità nella costruzione della rosa. Permette il recupero di crediti importanti per finanziare l'asta di riparazione oppure di liberarsi da giocatori inutilizzabili o compromessi.

Prima dell'asta di riparazione, la lega aprirà la classica sessione dedicata agli svincoli che anticipa l'asta di riparazione. Lo svincolo restituirà ai manager il **50% del FVMp** (FantaValore di Mercato ponderato su 500 crediti) in eccesso.

I valori pari ad 1 FVMp daranno comunque 1 credito.

Il numero di svincoli è illimitato.

Sostituzione per motivi extra

In alcuni casi è possibile sostituire i propri calciatori con gli svincolati disponibili nel corso della stagione:

1. **Infortunio grave (oltre 3 mesi di stop confermati):** Il manager può richiedere lo scambio allegando una fonte ufficiale che certifichi il periodo di stop prolungato del giocatore (es. il comunicato da app leghe fantacalcio).
2. **Assenza prolungata (8 giornate consecutive senza voto):** Un giocatore che non ottiene voto per **8 partite di fila** (per scelta tecnica o fuori rosa), può essere svincolato.

In entrambi i casi il valore dei calciatori scambiati non varia, quindi il calciatore subentrante avrà lo stesso valore del calciatore svincolato. Tuttavia bisogna rispettare i seguenti limiti:

- Ogni manager avrà diritto a **2 scambi per girone** (2 all'andata + 2 al ritorno), per un **totale massimo di 4 scambi a stagione**.
- I due scambi per girone possono essere utilizzati **in qualsiasi momento**, purché siano rispettate le condizioni sopra indicate.

Non è possibile svincolare liberamente per motivi tattici o di prestazione (es. giocatore che prende voti bassi ma gioca regolarmente).

Modalità di svincolo

- La richiesta di svincolo o di scambio va comunicata **nel gruppo ufficiale della lega**, con **nome del giocatore, motivo e fonte ufficiale** (link o screenshot).
- Dopo l'approvazione da parte dell'organizzatore o maggioranza, il giocatore verrà svincolato/scambiato e il manager potrà utilizzare i crediti rimasti (se previsti) per eventuali sostituzioni all'asta.

4 - Formazione e punteggi

Le formazioni devono essere schierate **entro l'orario d'inizio della prima partita della giornata di Serie A**.

In caso di mancata consegna della formazione, verrà automaticamente confermata l'**ultima formazione valida**, se disponibile. In assenza di una precedente formazione valida, si assegnerà un **punteggio d'ufficio pari a 60 punti**.

4.1 - Moduli consentiti

Sono ammessi solo i seguenti moduli, per garantire un equilibrio tattico:

- 3-4-3
- 3-5-2
- 4-3-3
- 4-4-2
- 4-5-1
- 5-3-2
- 5-4-1

4.2 - Sostituzioni

Sono consentite fino a **5 sostituzioni automatiche**, secondo l'ordine della panchina comunicato dal fantallenatore.

Se, dopo le sostituzioni, la formazione non è ancora valida (es. numero minimo di ruoli non rispettato), verrà assegnato punteggio pari a **60 punti**.

4.3 - Punteggi e bonus:

Il punteggio di ogni squadra viene calcolato sommando i voti reali dei calciatori schierati (fonte: Alvin), comprensivi di bonus e malus.

Bonus e malus principali:

Bonus/Malus	Punteggio
Gol segnati	+3
Gol subiti	-1
Rigori segnati	+3
Rigori sbagliati	-3
Rigori parati	-3
Ammonizione	-0,5
Espulsione	-1
Assist	+1
Autogol	-2
Porta Inviolata	+1

La soglia di gol viene convertita in **gol virtuali** per determinare l'esito dello scontro diretto. La soglia stabilita per la stagione 2025/2026 è di 1 gol ogni 4 punti

Fascia punteggio	Gol virtuali
<66	0 gol
66-70	1 gol
70-74	2 gol
74-78	3 gol
...	...

In tutte le competizioni sarà attivo il **Modificatore difesa**: Si applica schierando almeno 4 difensori. Il calcolo avviene sul voto (senza bonus/malus) e si effettua solo sui **migliori 3 a voto + il portiere**.

Il modificatore non si applica se nel calcolo non ci sono in campo almeno 4 voti validi di difensori (più il voto del portiere). Se a seguito delle sostituzioni (con cambio modulo) lo schieramento risultante presenta solo 3 difensori, il modificatore non si applica. I bonus verranno assegnati secondo la tabella sotto riportata:

Media Voto	Bonus/Malus
<6	0
≥6<6,25	0,5
≥6,25<6,5	1
≥6,5<6,75	1,5
≥6,75<7	2
≥7	2,5

È previsto anche il **Fattore fairplay**: Assegna un bonus (+1) se nessun calciatore tra quelli a voto, schierato o subentrato, ha preso cartellini gialli o rossi. Il fattore si applica solo se gli 11 calciatori in campo (dopo eventuali sostituzioni) ottengono il voto.

Il regolamento completo dei bonus, malus e punteggi accessori potrà essere integrato in base alle esigenze della lega, previo accordo tra i partecipanti e comunque prima dell'inizio di ciascuna competizione.

5 – Premi e ripartizioni quote

La lega **“Orecchiette e Prosciutto”** prevede una **quota di partecipazione** annuale, destinata a formare un **montepremi interamente redistribuito** in base ai risultati delle due principali competizioni: **Campionato** e **Coppa di Lega**.

Obiettivi del sistema premi

- Premiare la **costanza** nel Campionato, che riceverà **maggior peso** nella ripartizione.
- Riconoscere il valore della **Coppa di Lega**, con premi per il vincitore e il finalista.
- Garantire un **recupero della quota** al 3° classificato del Campionato e al finalista della Coppa.
- Offrire **trasparenza** e proporzionalità in base alla **quota** scelta e al **numero dei partecipanti**.

Proposte di ripartizione – 8 Partecipanti

Quota	Montepremi Totale	1° Campionato	2° Campionato	3° Campionato	Vincitore Coppa	Finalista Coppa
30 €	240 €	80 €	50 €	30 €	50 €	30 €
40 €	320 €	100 €	70 €	40 €	70 €	40 €
50 €	400 €	130 €	85 €	50 €	80 €	50 €

Proposte di ripartizione – 10 Partecipanti

Quota	Montepremi Totale	1° Campionato	2° Campionato	3° Campionato	Vincitore Coppa	Finalista Coppa
30 €	300 €	100 €	60 €	30 €	60 €	30 €
40 €	400 €	130 €	80 €	40 €	80 €	40 €
50 €	500 €	160 €	100 €	50 €	100 €	50 €

Regole generali

I premi economici verranno distribuiti a fine stagione secondo le classifiche ufficiali.

I vincitori dovranno essere in regola con la quota versata.

La **quota ufficiale** sarà scelta con votazione tra tutti i partecipanti prima dell'asta iniziale.

Premi speciali (autofinanziati)

Per aumentare il coinvolgimento durante tutta la stagione e aggiungere un tocco di ironia e strategia, la lega **“Orecchiette e Prosciutto”** prevede alcuni premi simbolici, basati su contributi diretti tra i partecipanti, indipendenti dal montepremi ufficiale.

Il valore per ciascuno bonus/malus sarà deciso dai partecipanti al termine della prima asta ufficiale e prima dell'inizio delle competizioni.

Premi e malus attivi

Premio	Chi paga?	Chi incassa?
 Top Score	Chi ha totalizzato il punteggio più basso in una singola giornata	Chi ha fatto il punteggio più alto in una singola giornata
 Miglior Difesa	Peggior Difesa (più gol subiti in Campionato)	Squadra con meno gol subiti in Campionato
 Miglior Attacco	Peggior Attacco (meno gol fatti in Campionato)	Squadra con più gol segnati in Campionato
 Punteggio Totale	Chi ha il totale punti più basso in Campionato	Squadra con il totale punti più alto

Regole di calcolo

- I gol fatti/subiti sono calcolati in base ai risultati delle singole giornate fantacalcistiche.
- Il **punteggio settimanale** e **quello totale** fanno riferimento ai punti fantacalcio ufficiali (senza considerare bonus speciali).
- I malus devono essere versati **a fine stagione**, al momento della premiazione.
- In caso di parità nei premi/malus, si suddividerà l'importo tra i partecipanti interessati.