

CAROGNA LEAGUE

2025 - 2026 • XVII Edizione



REGOLAMENTO

«La nostra lega è giunta alla XVII edizione. Un traguardo storico, degno di nota. Dall'anno di fondazione del 2009, sono cambiate poche cose ed è questo il segreto. Le innovazioni e le nuove competizioni hanno portato con il tempo alcune novità, ma la tradizione resta sempre come obiettivo principale.»

Buon fantacalcio a tutti!

1. Durata e composizione della Lega

Il fantacalcio avrà inizio l'**11 settembre 2025**, intorno alle ore 19:00, con lo svolgimento della fantasta e con la partenza dalla **3ª giornata** del Campionato di Serie A. La competizione terminerà con la **38ª giornata** di campionato.

La Lega sarà composta **da 10 fantasquadre**, con modalità di partecipazione e regole di gioco definite negli articoli successivi.

2. Calendario del Campionato di Serie A

La Carogna League seguirà in ogni sua parte il calendario ufficiale della Serie A 2025/2026. Eventuali modifiche, anticipi, posticipi o recuperi disposti dalla FIGC o dalla Lega Serie A avranno valore anche per la nostra competizione, senza necessità di ulteriori comunicazioni.

3. Asta del Fantacalcio

L'asta si svolgerà tramite il sito e l'applicazione Fantalab al seguente indirizzo:

👉 <https://fantalab.it/app/9c2a052d-7ce0-4d5f-ae54-9b305d6c54c1>

L'ordine di chiamata dei calciatori è stato stabilito tramite sondaggio e sarà il seguente: **Portieri, Difensori, Centrocampisti e Attaccanti**. Per spirito di cordialità, la prima chiamata verrà effettuata dalla squadra neo-iscritta **SCHALKE 104**. Al termine di ogni ruolo, la prima chiamata successiva spetterà alla squadra che avrà ancora più slot liberi in rosa.

In caso di malfunzionamenti o interruzioni della rete, ogni partecipante dovrà avvisare tempestivamente nella chat WhatsApp del gruppo. L'asta relativa al giocatore in questione potrà essere ripetuta o, in alternativa, ripresa dall'ultima chiamata valida.

Il sistema di Fantalab non prevede un timer automatico di chiamata, ma si applicano i seguenti tempi di attesa:

- **Prima chiamata:** 10 secondi
- **Ogni rilancio successivo:** 7 secondi

Qualora un giocatore venisse assegnato in maniera automatica a causa di ritardi tecnici, la situazione verrà gestita e corretta al fine di ripristinare lo stato originario della lista.

La lista ufficiale dei calciatori sarà resa disponibile online dal **2 settembre 2025**, in modo da consentire a tutti i partecipanti di prepararsi adeguatamente all'asta.

4. Composizione delle rose e formazioni

La Carogna League è un fantasy game che simula la gestione di una squadra di calcio virtuale. Ogni partecipante costruisce la propria rosa, la schiera in campo e ottiene un punteggio settimanale in base alle prestazioni dei calciatori reali della Serie A 2025/2026. I punteggi determinano la classifica e consentono di concorrere ai premi previsti.

Ogni fantallenatore avrà a disposizione **500 Magic Milioni** da spendere in sede d'asta. La base d'asta per ogni calciatore è fissata in **1 milione e multipli**, e l'ordine di chiamata seguirà il

sorteggio per ruolo e l'ordine alfabetico. La rosa dovrà obbligatoriamente essere composta da **25 calciatori**, così suddivisi:

Ruolo	Numero calciatori richiesti
Portieri	3
Difensori	8
Centrocampisti	8
Attaccanti	6

Il budget non potrà superare i 500 milioni complessivi, ma è consentito spenderne meno. I crediti residui saranno utilizzabili nel mercato di riparazione. La lista ufficiale dei calciatori sarà quella pubblicata su **Fantacalcio.it** e resa disponibile nell'area informativa della Carogna League:

🔗 <http://leghe.fantacalcio.it/carogna-league>

Una volta completata la squadra, il fantallenatore dovrà scegliere il modulo di gioco tra quelli consentiti dalla piattaforma. Non sono ammessi schemi diversi da quelli previsti:

Moduli ammessi	
3-4-3	3-5-2
4-5-1	4-4-2
4-3-3	5-4-1
5-3-2	-

La formazione sarà composta da **11 titolari** e **14 panchinari** (senza obbligo di ordine). È inoltre attiva la funzione *switch*, che consente di sostituire automaticamente un titolare che non parte dal primo minuto con un giocatore precedentemente selezionato dalla panchina, senza conteggio del cambio.

Se una squadra non viene schierata, sarà considerata valida la formazione presentata nel turno precedente e riproposta per tutte le competizioni. In caso di problemi tecnici nell'inserimento online, la formazione potrà essere inviata entro l'orario della prima partita in programma direttamente sul gruppo WhatsApp della Lega. In questo caso farà fede l'orario del messaggio.

È importante ricordare che la formazione inserita vale automaticamente per tutte le competizioni della Carogna League: si raccomanda quindi di utilizzare la funzione **“Salva per tutte le competizioni”**.

5. Mercato e aggiornamento delle rose

Il valore dei calciatori varierà di giornata in giornata in base alle prestazioni offerte in campo e ai punteggi ottenuti. Ogni operazione di mercato deve comunque rispettare i vincoli fissati in sede di asta iniziale: non si può andare in passivo con i crediti disponibili e, per ogni calciatore ceduto, deve essere acquistato un altro dello stesso ruolo.

Per l'intera stagione sono previste **massimo 27 compravendite (di cui 8 scambi)**. Da questo conteggio restano esclusi i casi in cui un giocatore lasci la Serie A (trasferimento in altre leghe, retrocessione, ritiro). In tali circostanze il mercato per la sua sostituzione rimane sempre aperto, con l'eccezione del periodo del mercato di riparazione di gennaio.

Il regolamento stabilisce finestre precise in cui effettuare gli scambi, con limiti massimi di cambi:

Periodo Serie A	Cambi consentiti	Note
3 ^a - 10 ^a giornata	8 scambi	Regolamentati al punto 6
12 ^a - 14 ^a giornata	5 cambi	-
23 ^a - 25 ^a giornata	8 cambi	Extra budget 50 fantamilioni
30 ^a - 32 ^a giornata	6 cambi	-

Nel **mercato invernale di gennaio** ogni squadra riceverà inoltre un **extra budget di 50 fantamilioni** da utilizzare esclusivamente in quella sessione. I cambi non effettuati durante le finestre indicate non potranno essere recuperati in seguito, mentre l'eventuale budget non utilizzato rimane disponibile fino a fine stagione.

Per le aste di riparazione, il valore di un calciatore reinserito nella lista svincolati sarà proporzionato al suo prezzo di acquisto aggiornato al momento dello svincolo (FMV), già parametrato sui crediti della nostra Lega. In caso di cessione all'estero o infortunio di lunga durata, il valore di riferimento sarà quello della giornata precedente alla svalutazione dovuta all'evento.

Se una o più squadre non partecipano alle aste di riparazione, i giocatori in questione potranno essere acquistati entro il giorno successivo al costo pari a **metà del loro valore**, arrotondato per eccesso.

Le date precise dei mercati potranno subire variazioni in base alla pubblicazione dei calendari ufficiali della **Twinned's League**.

6. Scambi di mercato

Gli scambi di mercato tra le fantasquadre si basano sui valori **FVM** e sulla suddivisione dei giocatori in **fasce di valore**, con l'obiettivo di garantire la massima trasparenza ed evitare squilibri sostanziali negli scambi.

Fasce di valore per ruolo

Fascia	Portieri	Difensori	Centrocampisti	Attaccanti
A	≥ 40	≥ 40	≥ 90	≥ 150
B	30 - 39	21 - 39	60 - 89	100 - 149
C	20 - 29	11 - 20	30 - 59	50 - 99
D	10 - 19	5 - 10	20 - 29	20 - 49
E	1 - 9	1 - 4	10 - 19	10 - 19
F			1 - 9	1 - 9

Valutazione dei giocatori

Ogni giocatore appartiene a una **fascia di valore**, determinata dal suo **FVM** (vedi tabella sopra), che varia settimanalmente in base alle prestazioni.

Scambi consentiti

- **Scambio singolo (1 vs 1):** ammesso solo tra giocatori appartenenti a fasce uguali o con **massimo 2 "step di differenza"**;

- **Scambio doppio (2 vs 2):** ammesso se la somma complessiva degli "step" di differenza non supera il **valore di 4**.
- Le giornate durante le quali gli scambi potranno essere effettuati sono le seguenti:
 - Prima dell'inizio della 3^a Giornata e comunque entro e non oltre il 12 settembre 2025 alle ore 18:00;
 - Prima di ogni giornata di fantacalcio, prendendo in considerazione sempre le quotazioni aggiornate del FVM, fino all'inizio della 10^a giornata entro e non oltre il 31 ottobre 2025 alle ore 18:00.

Limiti

- Il massimo degli scambi consentiti per l'intera stagione è di numero **6 giocatori**;
- Ogni fantasquadra può effettuare **massimo 2 scambio** (singolo o doppio) con un'altra fantasquadra nell'arco della stagione;
- Un giocatore ceduto in uno scambio **può essere ripreso** solo da "svincolato" nelle finestre di mercato di riparazione.

Trasparenza

Tutti gli scambi devono essere proposti direttamente nell'apposita sezione del sito <http://leghe.fantacalcio.it/carogna-league> e comunicati al Presidente che provvederà a verificarne la conformità con il presente regolamento (vedi sezione *Scambi Consentiti*).

7. Modalità di calcolo

Al termine di ogni giornata di campionato, a ciascun calciatore della Serie A viene attribuito un punteggio. Ogni squadra iscritta alla **Carogna League 2025/2026** ottiene tanti punti quanti ne totalizzano gli undici calciatori schierati come titolari, sommati agli eventuali subentrati dalla panchina.

I calciatori che portano punteggio alla squadra sono:

- i titolari che hanno ricevuto un voto valido
- gli eventuali panchinari che subentrano in sostituzione di titolari senza voto (fino a un massimo di tre sostituzioni, escluso il cambio "switch").

Il sistema provvede automaticamente alle sostituzioni, rispettando l'ordine scelto dal fantallenatore e garantendo che il cambio avvenga con un giocatore dello stesso ruolo. Se né il titolare né le sue riserve ottengono punteggio, la squadra gioca in inferiorità numerica.

Il voto di ciascun calciatore deriva dall'algoritmo **Alvin482**, basato sulle statistiche ufficiali OPTA, e visibile dal giorno successivo alla fine della giornata. A questo punteggio vengono aggiunti i bonus o sottratti i malus previsti dal regolamento:

BONUS	Punteggio	MALUS	Punteggio
Gol segnato	+3	Ammonizione	- 0,5
Assist	+1	Espulsione	- 1
Rigore Parato	+3	Gol subito	- 1
-	-	Autogol	- 2
-	-	Rigore sbagliato	- 3

Voti d'ufficio

Quando un calciatore riceve "s.v." (senza voto) o "n.g." (non giudicabile), il regolamento stabilisce casi particolari in cui viene comunque assegnato un punteggio d'ufficio:

A) Calciatori di movimento (escluso portiere)

- s.v. con bonus → **6 d'ufficio + bonus**
- s.v. espulso → **4 d'ufficio (già compreso il malus)**
- s.v. con rigore sbagliato o autogol → **6 d'ufficio – malus**
- s.v. senza bonus/malus o con almeno 15 minuti giocati (recupero incluso) → **5,5 d'ufficio**
- in ogni caso resta valido il voto statistico ufficiale riportato sul sito

B) Portieri

- s.v. con almeno 25 minuti giocati (recupero escluso) → **6 d'ufficio ± bonus/malus**
- s.v. con meno di 25 minuti → non conteggiato (come se non fosse sceso in campo)
- in ogni caso resta valido il voto statistico ufficiale riportato sul sito

8. Variazioni di calendario e partite sospese o rinviate

Nel caso in cui alcune partite vengano rinviate, anticipate, posticipate o sospese (anche se già iniziate), tutti i calciatori coinvolti riceveranno **6 punti d'ufficio**, senza considerare bonus o malus, a condizione che non siano già scesi in campo prima dell'inizio della giornata successiva. Sono esclusi da questa regola i calciatori squalificati.

Per chiarezza:

Situazione	Punteggio assegnato	Note
Partita rinviata	6 punti d'ufficio	Senza bonus/malus
Partita sospesa (anche iniziata)	6 punti d'ufficio	Valido solo se non giocata prima della giornata di campionato successiva
Anticipo/posticipo straordinario non giocato	6 punti d'ufficio	
Giocatore squalificato	0 punti d'ufficio	Escluso dalla regola

In caso di **sospensioni massive** (almeno 4 partite rinviate), la decisione sarà affidata al **voto di maggioranza dei partecipanti**, tenendo conto delle esigenze delle coppe, qualora non sia possibile rinviare gli incontri.

9. Penalizzazioni

Le penalizzazioni hanno lo scopo di garantire il regolare svolgimento della Carogna League e di evitare che il mancato rispetto delle regole possa falsare il campionato o le coppe.

Penalizzazioni per mancato pagamento

Ogni partecipante deve versare una quota di **20 euro come acconto** al momento dell'asta e completare il pagamento entro il **31 dicembre**.

- In caso di mancato pagamento entro tale data, verranno sottratti **2 punti in classifica generale**.
- Per ogni mese di ritardo successivo verranno tolti **altri 2 punti**, fino a un massimo di **10 punti complessivi**.
- I pagamenti saranno sempre aggiornati e visibili sul sito ufficiale.

Penalizzazioni per mancata consegna formazione

Se una squadra non consegna la formazione per **3 giornate consecutive**, subirà **1 punto di penalizzazione nelle Coppe**. Dalla **quarta giornata consecutiva** in poi, la penalizzazione salirà a **2 punti**, ripartendo poi da capo nello stesso conteggio ciclico. In caso di reiterazione, la sanzione potrà estendersi anche ad altre competizioni, con decisione a maggioranza dei partecipanti.

È bene ricordare che:

- Ogni squadra può confermare la stessa formazione anche senza modifiche, semplicemente collegandosi alla piattaforma e cliccando "Salva per tutte le competizioni".
- In alternativa, è possibile avvisare l'Amministratore di Lega tramite il sito, dichiarando che non si intendono effettuare cambi: ciò bloccherà il conteggio delle giornate senza consegna.

Tabella riassuntiva

Infrazione	Penalizzazione	Note
Mancato pagamento entro il 31 dicembre	-2 punti in classifica generale	+2 punti di penalità per ogni mese di ritardo, fino a -10
Mancata consegna formazione (3 giornate consecutive)	-1 punto nelle Coppe	conteggio poi azzerato
Mancata consegna formazione (dalla 4ª giornata consecutiva in poi)	-2 punti nelle Coppe	conteggio riparte ciclicamente
Persistente mancata consegna	Penalizzazioni aggiuntive decise a maggioranza	estendibili anche ad altre competizioni

10. Competizioni Ufficiali della Carogna League

La Carogna League 2025/2026 si articola in più competizioni che si disputano in parallelo nel corso della stagione, ciascuna con regole e finalità specifiche.

CAMPIONATO

Il Campionato è la competizione principale e coinvolge tutte le squadre iscritte. La classifica viene determinata sulla base dei punti conquistati negli **scontri diretti** tra la 3ª e la 38ª giornata della Serie A 2025/2026.

Poiché si tratta di una lega a scontri diretti, i punteggi settimanali vengono convertiti in gol secondo la seguente tabella:

Punteggio fantacalcio	Gol segnati
fino a 65,5	0 gol
da 66 a 71,5	1 gol
da 72 a 76,5	2 gol
ogni 4 punti in più	+1 gol

- Non è previsto alcun bonus per il fattore campo.
- Ogni partita assegna 3 punti in classifica per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta.
- In caso di parità in classifica a fine stagione, verranno considerati nell'ordine:
 1. la somma punti totale,
 2. gli scontri diretti,
 3. eventuale ulteriore criterio stabilito dalla Lega.

TORNEI INTERMEDI (Highlander)

L'Highlander è una competizione di tipo **"survivor"**: non bisogna vincere, ma evitare l'eliminazione.

A ogni turno, la squadra con il punteggio più basso viene eliminata, fino a quando **"ne rimarrà solo una"**.

Si giocano quattro tornei distinti, uno per ogni blocco di giornate:

Periodo Serie A	Giornate
1º Highlander	3ª – 11ª
2º Highlander	12ª – 20ª
3º Highlander	21ª – 29ª
4º Highlander	30ª – 38ª

COPPA ITALIA

La Coppa Italia inizia alla 6^a giornata e prevede una fase preliminare a girone unico tra le **6 squadre non teste di serie**, con partite di andata e ritorno. Le prime quattro classificate accedono ai quarti di finale.

Criteri di qualificazione (in ordine):

1. Punti in classifica
2. Somma punti totale
3. Classifica avulsa
4. Gestione automatica della piattaforma

Calendario Coppa Italia:

Fase	Giornate Serie A
Preliminari	6 ^a – 15 ^a
Quarti di finale	22 ^a – 24 ^a
Semifinali	26 ^a – 28 ^a
Finale	34 ^a

Griglia quarti di finale:

Quarto 1	Quarto 2
Poggioreal Club vs 1 ^a classificata	Senza Padroni FK vs 3 ^a classificata
4 ^a classificata vs Leoni Indomabili	3 ^a classificata vs Union Strunz

Fase a eliminazione diretta:

In caso di pareggio si giocano i **tempi supplementari** e, se necessario, i **calci di rigore**, secondo il regolamento ufficiale consultabile qui  [Guida ufficiale supplementari e rigori](#).

UEFA CUP (Girone unico)

La UEFA Cup inizia alla 4^a giornata e coinvolge **tutte le squadre** in un girone unico con partite di andata e ritorno. Serve a determinare la suddivisione delle squadre nelle coppe europee.

Periodo	Giornate Serie A
Girone unico A/R	4 ^a – 21 ^a

Suddivisione finale:

- 1^o – 4^o posto → Champions League
- 5^o – 8^o posto → Europa League
- 9^o – 10^o posto → Conference League

Criteri in caso di parità:

1. Punti in classifica
2. Somma punti totale
3. Classifica avulsa
4. Gestione automatica della piattaforma

CHAMPIONS LEAGUE

Partecipano le **prime 4 classificate della UEFA Cup**.

Fase	Giornate Serie A
Semifinali	27 ^a – 29 ^a
Finale	33 ^a

Griglia semifinali:

Semifinale 1	Semifinale 2
1° UEFACUP vs 4° UEFACUP	2° UEFACUP vs 3° UEFACUP

Valgono le stesse regole di supplementari e rigori della Coppa Italia.

EUROPA LEAGUE

Partecipano le squadre classificate **dal 5° all'8° posto nella UEFA Cup**.

Fase	Giornate Serie A
Semifinali	27 ^a - 29 ^a
Finale	32 ^a

Griglia semifinali:

Semifinale 1	Semifinale 2
5° UEFACUP vs 8° UEFACUP	6° UEFACUP vs 7° UEFACUP

CONFERENCE LEAGUE

Partecipano:

- le **ultime due classificate** della UEFA Cup (9° e 10° posto),

- **due squadre perdenti delle semifinali di Champions ed Europa League**, sorteggiate in modo incrociato.

Fase	Giornate Serie A
Preliminari	30 ^a – 31 ^a
Semifinali	32 ^a – 33 ^a
Finale	35 ^a

Griglia Conference League:

Semifinale 1	Semifinale 2
9° UEFACUP vs SCL/SEL (Playoff)	10° UEFACUP vs SCL/SEL (Playoff)

Anche in questo caso, valgono i criteri standard di tempi supplementari e rigori.

11. Quota di partecipazione e montepremi

Ogni squadra iscritta alla **Carogna League 2025/2026** è tenuta a versare una quota di partecipazione pari a **€ 100,00**.

Il pagamento avviene in due momenti:

- **€ 20,00** al momento dell'asta, come acconto;
- **saldo entro il 31 dicembre 2025**, per completare l'iscrizione.








Il versamento può essere rateizzato a discrezione del partecipante, purché il pagamento totale venga effettuato entro la scadenza indicata.

I premi verranno corrisposti al termine del campionato, per consentire al cassiere (**Gennaro Pesce**) di effettuare i conteggi finali in maniera ordinata e definitiva.

MONTEPREMI

Competizione	Posizione	Premio
Campionato	1° Classificato	€ 300
Campionato	2° Classificato	€ 180
Campionato	3° Classificato	€ 100
Champions League	Vincitore	€ 120
Europa League	Vincitore	€ 80
Conference League	Vincitore	€ 40
Coppa Italia	Vincitore	€ 60
Torneo Intermedio (x4)	Vincitore	€ 30

CALENDARIO COMPETIZIONI

	 UEFA CUP	 UEFA CHAMPIONS LEAGUE	 UEFA EUROPA LEAGUE	 UEFA CONFERENCE LEAGUE	 COPPA ITALIA	
3° Giornata						1° T.I.
4° Giornata	Girone - 1G					1° T.I.
5° Giornata	Girone - 2G					1° T.I.
6° Giornata	Girone - 3G				Playoff - 1G	1° T.I.
7° Giornata	Girone - 4G				Playoff - 2G	1° T.I.
8° Giornata	Girone - 5G				Playoff - 3G	1° T.I.
9° Giornata	Girone - 6G				Playoff - 4G	1° T.I.
10° Giornata	Girone - 7G				Playoff - 5G	1° T.I.
11° Giornata	Girone - 8G				Playoff - 6G	1° T.I.
12° Giornata	Girone - 9G				Playoff - 7G	2° T.I.
13° Giornata	Girone - 10G				Playoff - 8G	2° T.I.
14° Giornata	Girone - 11G				Playoff - 9G	2° T.I.
15° Giornata	Girone - 12G				Playoff - 10G	2° T.I.
16° Giornata	Girone - 13G					2° T.I.
17° Giornata	Girone - 14G					2° T.I.
18° Giornata	Girone - 15G					2° T.I.
19° Giornata	Girone - 16G					2° T.I.
20° Giornata	Girone - 17G					2° T.I.
21° Giornata	Girone - 18G					3° T.I.
22° Giornata					Quarti And.	3° T.I.
23° Giornata						3° T.I.
24° Giornata					Quarti Rit.	3° T.I.
25° Giornata						3° T.I.
26° Giornata					Semifinali A.	3° T.I.
27° Giornata		Sem. And.	Sem. And.			3° T.I.
28° Giornata					Semifinali R.	3° T.I.
29° Giornata		Sem. Rit.	Sem. Rit.			3° T.I.
30° Giornata				Playoff And.		4° T.I.
31° Giornata				Playoff Rit.		4° T.I.
32° Giornata			Finale	Sem. And.		4° T.I.
33° Giornata		Finale		Sem. Rit.		4° T.I.
34° Giornata					Finale	4° T.I.
35° Giornata				Finale		4° T.I.
36° Giornata						4° T.I.
37° Giornata						4° T.I.
38° Giornata						4° T.I.