

REGOLAMENTO FANTACALCIO 2025/2026

1. Scopo del gioco è guidare una fantasquadra, formata da veri calciatori delle squadre del campionato italiano di Serie A, alla conquista del fantascudetto di Lega.
2. L'esito di ogni partita si basa sulle reali prestazioni degli 11 calciatori + 7 riserve che formano settimanalmente la fantasquadra.
3. Il partecipante ha a **disposizione 280 milioni di Magic Euro (virtuali) per acquistare 25 calciatori: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 5 attaccanti tra quelli proposti nella lista calciatori pubblicata sul sito Fantacalcio.it**. Non si potrà superare il tetto dei 280 Magic milioni per formare la rosa ma se ne potranno spendere di meno.
4. Le singole gare di campionato sono giocate da una fantasquadra formata da 11 titolari (più 7 riserve), suddivisi nei rispettivi ruoli in base ai moduli seguenti (3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2).
5. Nel caso in cui non vengano comunicate sostituzioni, il sistema inserirà la stessa formazione della settimana precedente. Al raggiungimento della 5° giornata consecutiva senza consegna della formazione la squadra diventerà GHOST (fantasma) e gestita in autonomia dal sistema. Il proprietario dovrà chiedere lo sblocco all'amministratore.
6. Nel corso della stagione ogni partecipante può cambiare la sua squadra operando sul mercato per sostituire alcuni calciatori in numero limitato (12 cambi per giocatori di movimento e 2 cambi per i portieri), vendendoli e sostituendoli. Dopo ogni giornata le quotazioni dei giocatori verranno aggiornati e potrebbero variare a seconda della loro prestazione e i cambi verranno effettuati utilizzando la quotazione di quella settimana sia per il giocatore venduto che per quello acquistato.
7. Ogni operazione deve rispettare gli stessi vincoli seguiti per la creazione della squadra: non si può andare in passivo con i crediti a disposizione, per ogni calciatore venduto se ne dovrà acquistare un altro dello stesso ruolo.
8. Si precisa che nel conteggio dei cambi non rientrano i calciatori che dovessero lasciare la serie A a stagione in corso (ad esempio perché trasferiti in B o altre categorie inferiori, perché ceduti all'estero o perché hanno lasciato il calcio giocato), dal momento in cui non compaiono più nelle liste del Magic Campionato. Verranno invece conteggiati quei calciatori che per infortunio dovessero terminare in anticipo il Campionato. **Possano essere acquistati solamente calciatori non in possesso dalle altre rose**. Una squadra che vende un giocatore può riacquistarlo in qualsiasi momento del campionato (ovviamente consumando i cambi a disposizione)
9. Le rose devono essere confermate entro le ore 23:59 di venerdì 22 Agosto, giorno prima dell'inizio del campionato
10. Al termine della 8° - 16° - 24° e 32° giornata di Campionato di serie A 2025/2026, tutte le squadre avranno a disposizione un extra budget di 5 magic milioni (virtuali) per rafforzare la propria rosa.
11. In corrispondenza del termine del mercato estivo (la prima settimana di settembre) e di riparazione (la prima settimana di febbraio) è previsto uno speciale mercato di riparazione nel quale ogni partecipante potrà disporre di ben 2 cambi extra validi per 2 giornate. Chi non sfrutterà i cambi extra nel periodo definito non potrà utilizzarli successivamente. L'eventuale budget non utilizzato resterà invece a disposizione per tutta la durata del torneo.
12. Ogni qual volta un calciatore titolare non riceve un voto in pagella si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina con un giocatore dello stesso ruolo e a differenza dell'attuale regolamento della Serie A potranno subentrare dalla panchina sempre e solo 3 sostituti, procedendo per ordine, se presente e se riceve voto, in caso contrario non subentreranno giocatori di altri ruoli ma si giocherà in inferiorità numerica.

13. Il punteggio che si ottiene sarà formato dai voti ricevuti dai calciatori e dagli eventuali bonus-malus a loro assegnati.
14. Il voto di ogni giocatore verrà determinato dalla redazione Italia.
15. **CLASSIFICA GENERALE:** Le 24 fantasquadre dalla 1° alla 38° Giornata disputeranno la classifica GENERALE costituita dalla somma dei punti di ogni giornata.
16. **CLASSIFICA CAMPIONATO "MONDIALITO":** Le 24 fantasquadre che si iscrivono parteciperanno al Mondialito costituito da 3 gironi da 8 squadre, sorteggiati casualmente, si affronteranno in una serie di partite dalla 2° alla 15° giornata, il cui esito è determinato dalla somma della media voto assegnato in pagella dalla redazione Italia del sito Fantacalcio.it, e dai punti "bonus" e "malus":
 - +3 punti per ogni gol
 - -2 punti per un rigore sbagliato
 - +2 punti per un rigore segnato
 - +1 punto per ogni assist servito
 - +3 punti per ogni rigore parato dal portiere (o da chi ne fa le veci)
 - -2 punti per ogni autorete
 - -1 punto per ogni gol subito dal portiere (o da chi ne fa le veci)
 - -1 punto per ogni espulsione
 - -0,5 punti per ogni ammonizione
 - +1 portiere imbattuto (clean sheet)
 - In caso di 0-0 se la differenza reti tra le 2 squadre è superiore o pari a 9 pt la vittoria per 1-0 andrà alla squadra che ha totalizzato il punteggio maggiore.
17. La tabella di conversione in gol dei punteggi ottenuti dalla somma di voti e bonus/malus è questa:
 - Meno di 66 punti 0
 - Da 66 a 71,5 punti 1 gol
 - Da 72 a 77,5 punti 2 gol
 - Da 78 a 83 punti 3 gol
 - Da 83,5 a 88 punti 4 gol
 - Da 88,5 a 92,5 punti 5 gol
 - E così via (ogni 4 punti un gol).
18. La classifica del campionato "MONDIALITO" è stabilita per punteggio, con attribuzione di 3 punti per la partita vinta, 1 punto per la partita pareggiata e zero punti per la partita persa. Le migliori 4 squadre dei 3 gironi dalla 16° alla 37° giornata parteciperanno alla "CHAMPIONS LEAGUE" composta da 12 squadre. Le peggiori 4 squadre dei 3 gironi concorreranno invece alla "EUROPA LEAGUE". Nel caso in cui le ipotetiche qualificate giungano a pari punti verrà preso in considerazione il miglior punteggio nella classifica GENERALE Le squadre riceveranno punti di bonus in funzione del posizionamento alla fine della prima fase dei gironi e più precisamente: +4 alle prime, +3 alle seconde, +2 alle terze e +1 alle quarte qualificate alla CHAMPIONS LEAGUE. Medesimo ragionamento per le 5° 6° 7° 8° qualificate per l'EUROPA LEAGUE
19. La classifica GENERALE, data dalla somma dei punti giornata per giornata, avrà inizio alla 1° giornata e terminerà alla 38°
20. In caso di parità nella classifica Generale vi sarà una ripartizione dei premi tra le posizioni interessate (es. due primi a pari punti divideranno la somma del 1° e 2° posto, il 3° riceverà il suo premio).
21. Il fantacampionato termina quando sono state giocate tutte le partite previste dal calendario. La squadra col maggior numero di punti è dichiarata "Campione di Lega".

22. Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno 4 difensori portano punteggio alla squadra. Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori (nel caso dei senza voto che ricevono punteggio ai fini del gioco – vedi paragrafo successivo - a tale punteggio si sottraggono i bonus e si aggiungono i malus). Si calcola la media aritmetica di questi 4 valori.
- **La squadra ottiene:**
 - +6 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 7;
 - +3 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6.5 e minore di 7;
 - +1 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6 e minore di 6.5
23. Il modificatore del centrocampo è un bonus che si calcola solo se almeno cinque centrocampisti portano punteggio alla squadra. Si considerano il voto in pagella dei quattro migliori voti in pagella ottenuti dai centrocampisti (non vanno considerati i bonus e i malus). Nel caso dei senza voto che ricevono punteggio ai fini del gioco - vedi paragrafo successivo - a tal punteggio si sottraggono i bonus e si aggiungono i malus. Si calcola la media di questi 4 valori. **La squadra ottiene:**
- +3 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 7,
 - +1 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6,5 e minore di 7
24. Ogni qual volta un calciatore non riceve un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché il giornalista della Gazzetta lo ha giudicato in pagella s.v. o n.g.), si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina come da regolamento, salvo i casi di seguito elencati.
25. In alcuni casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio: bonus e malus – il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente dal tempo giocato; il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione); il calciatore s.v. che sbaglia un rigore o che fa un'autorete riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus). Il calciatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene ammonito non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo. il portiere – il portiere s.v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.
26. Nel caso di partite rinviate o giocate con un anticipo o un posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, verrà seguita la decisione della redazione FANTACALCIO.it.
27. La formazione che gioca in casa nelle sfide valide per il CAMPIONATO MUNDIALITO avrà un bonus di +1