

Regolamento erFantacalcio 2026-2027

Sommario

Regolamento erFantacalcio 2026-2027.....	1
Calendario stagionale	2
Campionato	2
Champions	2
Coppa dei perdenti	2
Rose	3
Acquisto portieri	3
Schieramento formazione	3
Voti	3
Sostituzioni della partita.....	4
Bonus / Malus.....	4
Calcolo dei gol.....	4
In caso di parità punti	4
Comunicazione formazione e multe.....	5
Recuperi partite rinviate.....	5
Mercato di settembre.....	5
Scambio giocatori	6
Sessioni di mercato sosta nazionali	Errore. Il segnalibro non è definito.
Mercato di gennaio	7
Cena di fine stagione	7
Premi stagionali	8
Penalità di fine stagione	8

Calendario stagionale

Si saltano le prime 3 giornate di serie A, si comincia la nostra stagione dalla 4 giornata di serie A prevista per venerdì 11 settembre e termina la 38 giornata di serie A prevista per il 30 maggio 2027.

Campionato

Il calendario prevede per il fantacampionato 5 gironi, ogni girone è composto da 7 giornate per un totale di 35 giornate.

Champions

Per la Champions:

- Girone A (passano le prime 2)
- Girone B (passano le prime 2)
- Semifinale di andata (senza gol che vale doppio e senza fattore casalingo)
- Semifinale di ritorno (senza gol che vale doppio e senza fattore casalingo)
- Finalissima unica senza fattore casalingo

Tutte le partite di Champions verranno giocate in contemporanea con una partita di fantacampionato. In caso di parità tra reti fatte e subite verrà assegnato come vincitore la squadra che ha realizzato il maggior numero di fantapunti nelle partite coinvolte.

I gironi della Champions si giocheranno nelle seguenti giornate di serie A: 7, 10, 13, 16, 19, 22,

Le fasi finali della Champions si giocheranno nelle seguenti giornate di serie A: 28, 32, 36

Per le fasi finali della Champions in caso non venga consegnata la formazione viene prevista la multa ma la partita si giocherà regolarmente inserendo la formazione precedentemente rilasciata.

Coppa dei perdenti

Da quest'anno per aumentare l'interesse per il fantacalcio anche per le squadre inferiori si propone la Coppa dei Perdenti.

La Coppa prevede le seguenti partite:

- **Semifinale di andata (senza gol che vale doppio e senza fattore casalingo)**
- **Semifinale di ritorno (senza gol che vale doppio e senza fattore casalingo)**
- **Finalissima unica senza fattore casalingo**

Gli accoppiamenti saranno definiti alla fine della 32° giornata di fanta-campionato.

Si scontreranno in semifinale andata e ritorno la 5° vs 8° e la 6° vs 7°.

Le vincenti si affronteranno in finale secca senza fattore casalingo.

Che premi prevede la Coppa dei perdenti? L'abbassamento della quota annuale del fantacalcio.

A fronte di una quota annuale di 120€ la ripartizione verrà così modificata:

Fase	Vincente	Perdente
Semifinali	90€	150€
Finale	70€	110€

Le spese di mercato e le multe non vengono conteggiate nella suddivisione suddetta

Per la coppa dei perdenti in caso non venga consegnata la formazione viene prevista la multa ma la partita si giocherà regolarmente inserendo la formazione precedentemente rilasciata.

Rose

Il numero dei giocatori per ciascuna rosa è fisso: 3 Portieri, 8 Difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti

In caso di infortunio o morte di un giocatore, questo non potrà essere sostituito fino alla prossima sessione di mercato. Nel caso non sia prevista un'ulteriore sessione di mercato la squadra rimarrà con un giocatore in meno.

Acquisto portieri

I portieri sono trattati come qualsiasi altro ruolo. Quindi non va più dichiarato se un portiere è primario o secondario. Il presidente dovrà acquistare 3 portieri e avrà a disposizione solo quei 3 in rosa.

Schieramento formazione

La formazione va schierata secondo quanto segue:

11 titolari

Tutti i giocatori rimanenti vanno schierati in panchina

Voti

I voti verranno presi dal sito PianetaFantacalcio.it; sul sito vengono riportati tutti i voti di tutte le principali testate giornalistiche sportive: Corriere dello sport e Gazzetta. Il conteggio di ciascun giocatore verrà fatto usando la media dei 2 giornali con precisione al 2° numero decimale. E' importante ricordare che la media viene fatta solo sui voti presenti per un calciatore; ad esempio se Totti prende 6 sul corriere, s.v sulla gazzetta, il voto finale sarà 6. Inoltre se un giornale assegna un gol a un giocatore, mentre un altro giornale

non assegna il gol ma dà l'autogol al difensore, verrà presa in considerazione esclusivamente la decisione che prenderà pianetafantacalcio.it Gli assist vengono presi esclusivamente dal Corriere dello Sport.

Sostituzioni della partita

Il numero massimo delle sostituzioni è fissato a 6 giocatori. Le sostituzioni seguono come sempre l'ordine del primo schierato per ciascun ruolo, secondariamente viene preso in considerazione il miglior voto (es.: non mi giocano 2 Dif, 2 Cen, 2 Att, tra le riserve mi entrerà la prima scelta del Dif, del Cen, dell'Att; come quarta riserva mi entrerà il migliore tra le seconde scelte). In caso non vi sia alcun sostituto il giocatore senza voto prende in automatico 3 come voto.

Bonus / Malus

- Fattore casalingo: +2
- Gol fatto: +3
- Assist: +1
- Gol subito: -1
- Rigore sbagliato: -3
- Rigore parato: +3
- Ammonizione: -0,5
- Espulsione: -1
- Autogol: -2
- Portiere S.V.: 3
- Giocatore S.V.: 3

Calcolo dei gol

- Punteggio 66: 1
- Punteggio 72: 2
- Punteggio 78: 3
- Punteggio 82: 4
- Punteggio 86: 5
- Punteggio 90: 6
- Punteggio 94: 7

In caso di parità punti

A fine campionato o nei gironi della Champions League in caso di squadre a pari punti che lottano per una posizione che determina una vincita (o una penalità), si procederà seguendo nell'ordine i vari criteri:

- Gol Fatti
- Differenza reti
- Scontri diretti (solo nel torneo chiamato in causa)
- Gol subiti

Per le partite eliminatorie come la semifinale o la finale di champions in caso di partita che finisce in parità vincerà la squadra che ha realizzato il miglior fantapunteggio. Per la semifinale si calcolerà il fantapunteggio dell'andata più quello del ritorno. **In caso di parità al fantapunteggio vincerà la squadra meglio piazzata in campionato (al momento della disputa)**

Comunicazione formazione e multe

La formazione va rilasciata sempre prima dell'inizio del primo anticipo di giornata. La formazione va inserita sempre sul sito tramite l'apposita funzionalità. In casi estremi la formazione può comunque essere comunicata in uno dei seguenti modi:

- Tramite WhatsApp! Sul gruppo erFantacalcio
- Inviando una mail o un sms al presidente nei tempi stabiliti

Nel caso una squadra non vengano rispettate le norme sopra stabilite, la squadra giocherà con la formazione della precedente ~~giornata con l'handicap di prendere 0 punti indistintamente dal risultato maturato~~; in più pagherà una multa di 10 euro che arricchirà il montepremi del torneo generale.

Ciascun presidente ritardatario potrà, in autonomia, solo confermare la formazione precedente e giocarsela senza handicap.

Recuperi partite rinviate

In caso di partite rinviate in serie A, si aspetterà il recupero della stessa per procedere all'aggiornamento dei voti del fantacalcio. Nel frattempo si aggiornerà la giornata impostando a tutte le partite di giornata il risultato di 0-0. Dopo il recupero, i giocatori schierati in formazione e non scesi in campo nella partita, avranno il 6 politico solo nel caso in cui non ci sia nessun sostituto disponibile.

Mercato di settembre

Durante l'asta ciascun presidente chiamerà un giocatore seguendo il consueto ordine (portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti). Ogni presidente può chiamare 1 solo giocatore a sua scelta con la chiamata a busta. Al mercato di settembre ogni squadra partirà con 600 fantamilioni. Nel caso una squadra spenda più soldi di quelli concessi si procederà togliendo alla squadra il giocatore più pagato nel mercato; inoltre il giocatore tolto potrà essere comprato dalle altre squadre solo nel mercato di gennaio; la squadra penalizzata ovviamente non riprende nessun fantamilione dal giocatore perso. Per altre tipologie di illeciti voluti o non voluti durante il mercato iniziale si applicherà una multa che verrà decisa sul momento dalle persone non interessate direttamente nella questione. Suddetta multa andrà ad arricchire il montepremi

del Campionato. Inoltre, dove possibile, il danno dovrà essere quanto prima "aggiustato" per riportare la situazione alla normalità. I giocatori non potranno più essere ceduti in cambio di soldi reali direttamente al presidente che vende; i giocatori messi sul mercato verranno battuti all'asta e i soldi andranno solo sul montepremi generale.

Scambio giocatori

Al termine del mercato di settembre, ovvero quando sono state ultimate tutte le rose delle squadre, si può procedere con lo scambio dei giocatori usufruendo come merce di scambio i fantamilioni residui o un altro giocatore. Resta inteso che le rose devono rimanere inalterate nel numero fisso per ogni reparto di gioco.

Sessioni di mercato sosta nazionali

Durante la sosta delle nazionali (orientativamente 11-17 novembre e 24-30 marzo) viene creata una sessione di mercato sul sito dal pannello "**Crea nuova sessione**".

1. Parametri Generali della Sessione

A prescindere dalla tipologia di asta scelta, l'amministratore imposta i seguenti parametri:

- **Finestra temporale:** *Data apertura* e *Data chiusura* (con data e ora).
- **Max proposte:** Numero massimo di proposte di acquisto inviabili da ciascuna squadra (es. 3).
- **Acquisti effettivi:** Numero massimo di giocatori che una squadra può aggiudicarsi (es. 3, con vincolo $\leq$ al numero di proposte).

2. Asta al Buio

- **Valuta d'asta:** Viene impostato automaticamente l'euro (soldi reali). In alternativa può essere usata la valuta in Fantamilioni.
- **Funzionamento e Visibilità:**
 - Ogni presidente invia le proprie proposte specificando il costo e l'ordine di priorità.
 - Le offerte sono **criptate e invisibili** a tutti (compreso l'amministratore) fino alla *Data chiusura* della sessione.
- **Aggiudicazione e Chiusura:**
 - Alla scadenza della sessione, le offerte vengono rese visibili a tutti.
 - Per ogni giocatore vince l'offerta più alta; a parità di prezzo prevale l'offerta inviata prima (timestamp).
 - Si applica il **Cap acquisti**: se una squadra ha inviato più proposte rispetto al limite di *Acquisti effettivi*, si aggiudicherà solo i primi giocatori in ordine di priorità per cui risulta miglior offerente.
 - Contestualmente all'acquisto si dichiara il giocatore da cedere.

- **Budget e Bonus:** Non sono previsti extra bonus se si gioca in euro; se impostata in Fantamilioni si aggiunge un extra bonus di 30 FM ai crediti rimanenti.

3. Asta in Chiaro (Rilancio in Euro)

- **Valuta d'asta:** Rilanci esclusivamente in euro (soldi reali).
- **Funzionamento e Visibilità:**
 - Tutti i rilanci e le offerte sono **pubblici e visibili** in tempo reale a tutti i presidenti.
 - **Timer di 24 ore:** Alla prima offerta ricevuta su un determinato giocatore si attiva un conto alla rovescia di 24 ore.
- **Aggiudicazione e Chiusura:**
 - Il giocatore viene aggiudicato al miglior offerente allo scadere delle 24 ore oppure alla *Data chiusura* generale della sessione (se questa scade prima del timer).
 - Rispetta il limite massimo di *Acquisti effettivi* impostato per la squadra.
 - All'aggiudicazione si procede all'acquisto dichiarando il giocatore da cedere.
- **Budget e Bonus:** Non sono previsti extra bonus e le offerte non sono vincolate ai crediti di fantamercato (Fantamilioni).

Mercato di gennaio

Il mercato di riparazione si terrà, subito dopo la conclusione del mercato reale della serie A, fissato per il 31 gennaio. Per investire al mercato di gennaio si usano i fantamilioni restanti dal mercato di settembre; i fantamilioni restanti verranno tramutati in € secondo la seguente regola: 1 € = 5 fantamilioni. In caso di slittamenti del mercato le partite giocate in meno di 11 giocatori prevedono un 6 politico per ogni giocatore mancante in formazione. I giocatori non potranno più essere ceduti in cambio di soldi reali direttamente al presidente che vende; i giocatori messi sul mercato verranno battuti all'asta e i soldi andranno solo sul montepremi generale.

Al mercato di riparazione in caso di alcune dimenticanze di aggiustamenti della rosa dovranno essere riparati quanto prima; eventuali partite giocate, prima della riparazione, andranno ricalcolate con il giocatore/i subentrato

Cena di fine stagione

Al termine della stagione Fanta calcistica è consuetudine partecipare alla cena per i saluti/insulti di fine anno. Alla cena verranno regolati i conti delle squadre e quindi assegnati i premi ai vincitori.

Nell'organizzazione della cena si cercherà di venire incontro a tutte le esigenze dei presidenti ma entro certi limiti.

Premi stagionali

I premi sono così suddivisi

- 55% al primo del campionato
- 20% al secondo
- 10% al secondo
- 15% al vincitore della Champions.

Penalità di fine stagione

Al termine della stagione, la squadra che si classifica nel campionato all'ultimo posto subirà, la prossima stagione, il cambio del nome della propria squadra. Gli altri 7 presidenti dovranno decidere il nuovo nome da assegnare alla squadra arrivata ultima.