

REGOLAMENTO UFFICIALE FANTATRONCO 2026/2027 ED. XIX

Per la XIX edizione del Fantatronco:

- I voti ufficiali dei giocatori saranno esclusivamente quelli pubblicati sul sito fantacalcio.it, redazione Italia.
- Come gestionale e sito web della lega verranno utilizzati:
 - la piattaforma ufficiale di fantacalcio.it
 - il sito dedicato del Fantatronco.

Siti ufficiali della competizione:

 <https://leghe.fantacalcio.it/fantatronco>

 <https://fantatronco.onweb.it>

Per comunicazioni urgenti è attivo il gruppo WhatsApp ufficiale della lega.

L'accesso al gruppo sarà gestito direttamente dal Presidente di lega, che provvederà a invitare i partecipanti.

→ Date e modalità di iscrizione

Il Fantatronco si svolgerà dal **22 agosto 2026** al **29 maggio 2027** e prevede un numero massimo di 38 squadre partecipanti.

Il periodo valido per effettuare l'iscrizione va dal **1 agosto 2026** al **20 agosto 2026**.

La partecipazione è aperta a tutte le persone fisiche maggiorenni.

Ai partecipanti delle edizioni precedenti è riconosciuto un diritto di prelazione, valido fino all'**8 agosto 2026**.

→ Informativa sul trattamento dei dati personali

Ai sensi dell'art. 13 del D. Lgs. 196/2003 ("Codice in materia di protezione dei dati personali"), si informa che i dati forniti dai partecipanti saranno trattati esclusivamente per finalità connesse alla partecipazione al concorso Fantatronco.

Il soggetto promotore del concorso è il Titolare del trattamento dei dati personali, limitatamente alla gestione delle attività concorsuali.

Con l'iscrizione, i partecipanti autorizzano la pubblicazione del proprio nome, cognome e comune di residenza negli spazi – online o offline – dedicati al concorso dalla società organizzatrice.

→ Modalità di iscrizione e partecipazione al concorso

Per partecipare al Fantatronco è sufficiente manifestare il proprio interesse inviando una mail all'indirizzo: **fantatroncolv02@gmail.com**

Nel messaggio è necessario indicare:

- Nome e cognome
- Nome della squadra
- Numero di cellulare
- Indirizzo email associato al proprio account su fantacalcio.it

Successivamente, il partecipante riceverà un invito all'indirizzo email indicato per accedere alla fanta-lega FANTATRONCO e sarà inserito nel gruppo vuozappe FANTATRONCO.

Ogni partecipante disporrà di 250 fantamilioni virtuali per costruire la propria rosa e schierare la formazione, seguendo le regole di composizione:

- Acquistare i calciatori da quelli presenti nella lista ufficiale, disponibile e aggiornata nella sezione "MERCATO" del sito:
 - 3 portieri
 - 8 difensori
 - 8 centrocampisti
 - 6 attaccanti
- Scegliere uno dei seguenti moduli di gioco:
3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2
(Le cifre indicano, nell'ordine: difensori – centrocampisti – attaccanti. Altri moduli non saranno ammessi).
- Associare i calciatori acquistati alle rispettive posizioni in campo, completando la formazione con i giocatori in panchina.

→ Consegna delle rose

La rosa dovrà essere consegnata entro **le ore 22:00 di venerdì 21 agosto 2026**, esclusivamente attraverso una delle seguenti modalità:

- direttamente sul sito: <https://leghe.fantacalcio.it/fantatronco>;
- tramite l'app ufficiale Leghe FC, nella sezione MERCATO, sottosezione CREAZIONE ROSA.

Le rose dovranno essere composte utilizzando esclusivamente i calciatori presenti nella "lista giocatori" disponibile al momento dell'inserimento.

A partire dalla scadenza per la consegna e fino al fischio d'inizio della prima partita, non sarà più possibile apportare modifiche alla rosa. Di conseguenza, in tale finestra temporale, il mercato resterà chiuso.

→ Gestione formazione e regolamento scadenze

La formazione e le eventuali operazioni di mercato devono essere inserite entro il fischio d'inizio della prima partita di Serie A relativa alla giornata in corso. Questo termine vale anche per eventuali modifiche alla formazione.

In caso di mancata comunicazione, verrà considerata valida l'ultima formazione inserita, se disponibile.

La formazione deve essere inserita direttamente tramite:

- il sito <https://leghe.fantacalcio.it/fantatronco>
- oppure l'app Leghe FC

Solo in caso di malfunzionamenti tecnici, è ammesso inviare la formazione a tutti i partecipanti:

- via email

- oppure sul gruppo WhatsApp ufficiale

Sanzioni:

- alla seconda mancata consegna, la squadra sarà sanzionata con una multa di € 10,00, valida anche per recuperare la prima mancanza; ogni successiva mancanza sarà multata di € 5,00
- alla terza assenza consecutiva o alla quarta non consecutiva, la squadra sarà presa in gestione dal Presidente della lega.

Uniformità della formazione

La formazione schierata deve essere la stessa per tutte le competizioni previste nella giornata (Campionato, Coppa, 1 vs Tutti, ecc.).

In caso contrario verranno applicate le seguenti penalità:

- 20 punti di penalizzazione in classifica nella competizione "1 vs TUTTI";
- sconfitta a tavolino per 0-3 nelle altre competizioni.

La verifica del rispetto di tale regola è responsabilità di ogni partecipante e non del sistema informatico.

→ Calendario e gestione delle variazioni

Il calendario del Fantatronco seguirà le date ufficiali stabilite per il **Campionato di Serie A 2026/2027**, comprese eventuali variazioni decise dalla F.I.G.C. o dalla Lega Serie A.

Pertanto, ogni modifica al calendario della Serie A si rifletterà automaticamente sul calendario del Fantatronco.

→ Variazioni di calendario e partite sospese

Posticipi straordinari

Qualora una partita venga disputata oltre la giornata successiva rispetto a quella prevista inizialmente in calendario, tutti i calciatori delle squadre coinvolte riceveranno d'ufficio un voto pari a 6.

Eccezioni: il "6 politico" non verrà assegnato ai giocatori squalificati e per i portieri, non è previsto il bonus imbattibilità.

Partite sospese

Se una partita viene sospesa: faranno fede solo i voti pubblicati su www.fantacalcio.it (voti redazione Italia); se i voti non sono disponibili, oppure se l'incontro viene recuperato oltre la giornata successiva, tutti i calciatori delle squadre coinvolte riceveranno d'ufficio un 6 politico, con le solite modalità per i "Posticipi straordinari".

Giornata intera sospesa

Se l'intera giornata di Serie A viene sospesa, il calendario del Fantatronco (Campionato e Coppe) slitterà di una giornata, senza recuperi parziali.

Partite decise a tavolino

In caso di partita assegnata a tavolino, se non vengono pubblicati voti ufficiali, tutti i calciatori delle squadre coinvolte riceveranno un 6 d'ufficio, con le solite modalità per i "Posticipi straordinari".

Partite recuperate

Nel caso di recuperi disputati oltre la giornata successiva, il sistema manterrà il voto politico (6) già assegnato per la giornata originaria.

Tuttavia, i bonus e malus effettivi maturati nel recupero verranno aggiunti al punteggio della giornata (originariamente calcolata con il 6 politico), esclusivamente per la classifica "1 vs TUTTI". Il ricalcolo dei punteggi in caso di recuperi è a carico dei partecipanti e non sarà gestito automaticamente dal sistema.

→ Attribuzione dei punteggi e gestione sostituzioni

Dopo ogni giornata di Serie A, ai calciatori viene assegnato un punteggio numerico in base alla loro prestazione.

Ogni squadra iscritta al Fantatronco totalizza un punteggio corrispondente alla somma dei voti ottenuti dai calciatori titolari schierati, integrati eventualmente dalle sostituzioni automatiche dalla panchina.

Regole di calcolo del punteggio squadra

- Partecipano al punteggio:
 - tutti i titolari che abbiano ottenuto un voto valido;
 - i calciatori in panchina, nel caso in cui uno o più titolari risultino senza voto (s.v.) o assenti, con un massimo di cinque sostituzioni automatiche.
- Le sostituzioni vengono gestite automaticamente dal sistema, seguendo l'ordine di schieramento in panchina e, se necessario, adattando il modulo, purché rientri tra quelli consentiti (3-4-3, 4-4-2, ecc.).
- Se né il titolare né le riserve disponibili ricevono un voto valido, la squadra giocherà in inferiorità numerica.

Caso speciale – 6 o più “senza voto”

Se una squadra presenta 6 o più calciatori s.v., il sistema effettuerà automaticamente le cinque sostituzioni consentite. Se la rosa non è completa di 25 giocatori, il sistema completerà automaticamente la rosa, aggiungendo in fondo alla panchina i giocatori mancanti in ordine di ruolo (Portieri, Difensori, Centrocampisti, Attaccanti) e in ordine alfabetico.

Fonte dei voti

I voti ufficiali dei calciatori saranno quelli pubblicati su www.fantacalcio.it, redazione Italia, comprensivi di eventuali bonus e malus.

Bonus e malus

Bonus:

- +4 punti per un gol decisivo ai fini della vittoria
- +3,5 punti per un gol decisivo ai fini del pareggio
- +3 punti per ogni gol segnato
- +3 punti per ogni rigore parato
- +1 punto per ogni assist
- +1 punto per portiere imbattuto

Malus:

- -0,5 punti per ammonizione
- -1 punto per espulsione
- -1 punto per ogni gol subito dal portiere (o da un giocatore subentrato in porta)
- -2 punti per autogol
- -3 punti per rigore sbagliato

→ Modificatore di difesa

Il modificatore di difesa è un bonus opzionale che può aggiungere punti extra al punteggio totale della squadra.

Condizione necessaria

Per attivare il modificatore, è obbligatorio schierare almeno quattro difensori titolari.

Come si calcola

- Si prendono in considerazione i voti “puri”, cioè senza bonus o malus, del portiere e dei tre migliori difensori tra quelli schierati (non importa se si gioca a quattro o cinque in difesa).
- Si sommano i voti di questi quattro giocatori, poi si divide per quattro per ottenere la media voto.

Assegnazione del bonus

MEDIA VOTO*		conferisce alla squadra	BONUS/MALUS
< 6			0
da 6	a 6.24		1
da 6.25	a 6.49		2
da 6.5	a 6.74		3
da 6.75	a 6.99		4
da 7	a 7.24		5
da 7.25	a 7.49		6
	>= 7.5		7

Il bonus viene assegnato solo se la media voto è almeno sufficiente ($\geq 6,00$).

In base alla fascia di voto raggiunta, sarà attribuito un punteggio extra alla squadra, secondo la griglia stabilita dal regolamento della lega.

→ Operazioni di mercato durante la stagione

Durante la stagione, ogni partecipante può modificare la propria squadra effettuando operazioni di mercato per sostituire alcuni calciatori con altri.

Tempi e modalità

Le operazioni di mercato possono essere effettuate a partire dal giorno successivo all'aggiornamento delle quotazioni, che avviene di norma il giorno dopo la chiusura della giornata di campionato, e fino al fischio d'inizio della prima partita della giornata di campionato successiva.

Le quotazioni, una volta pubblicate, non subiranno variazioni nell'intervallo tra una giornata e l'altra.

Valore dei calciatori

Il valore dei calciatori può variare durante il campionato in base a prestazioni e condizioni fisiche.

Regole per le operazioni di mercato

Le operazioni valide sono solo quelle inserite sul sito www.fantatronco.onweb.it o, in casi eccezionali, inviate via email a tutti i partecipanti.

Devono rispettare gli stessi vincoli previsti per la creazione della squadra, in particolare:

- Ogni cessione deve essere compensata dall'acquisto di un giocatore **svincolato** (cioè non appartenente a nessun'altra squadra della lega) nel medesimo ruolo.
- Non è consentito andare in passivo (superare il budget disponibile).
- È possibile acquistare lo stesso giocatore da più squadre diverse, purché l'operazione sia effettuata entro le 23:59 dello stesso giorno.
- I giocatori diventati svincolati sono acquistabili a partire dal giorno successivo all'operazione che li ha resi tali.
- Le operazioni di mercato non potranno essere annullate per nessun motivo.

Gestione errori e limiti

Le operazioni di mercato vengono esaminate in ordine cronologico. Le operazioni con errori di giocatori o insufficienza di crediti verranno annullate. In caso di annullamento, se la formazione è già stata schierata e non più modificabile, sarà il presidente a intervenire per la correzione. Il limite massimo di operazioni di compravendita per l'intera stagione è di **40**. I giocatori contrassegnati dal simbolo * non sono acquistabili.

Budget supplementare

Tutte le squadre riceveranno un budget aggiuntivo di 30 fantamiloni, suddiviso in tre tranches da 10 fantamiloni ciascuna, erogate al termine della 7ª, 14ª e 21ª giornata del campionato di Serie A 2025-2026, da utilizzare per rinforzare la propria rosa.

→ Determinazione del Risultato Finale della Gara

Il risultato finale della partita viene stabilito confrontando i Punti-Squadra delle due formazioni secondo la seguente Tabella di Conversione, che assegna un numero di goal a ciascuna squadra in base ai punti totalizzati.

Tabella di Conversione

Punti-Squadra	Goal assegnati
Meno di 66	0
Da 66 a 69,999	1

Da 70 a 73,999	2
Ogni 4 punti in più	+1 goal aggiuntivo

(Ad esempio: da 74 a 77,999 punti = 3 goal, da 78 a 81,999 = 4 goal, e così via.)

Integrazioni alla Tabella di Conversione

Per definire il risultato finale definitivo, al punteggio ottenuto tramite la Tabella di Conversione si applicano le seguenti regole:

- Se le due squadre appartengono a intervalli di punteggio diversi, ma la differenza tra i loro Punti-Squadra è inferiore a 3,5 punti, la squadra in svantaggio riceve un gol “omaggio” che pareggia la partita.
Esempio:
Squadra X: 71,5 punti (2 goal)
Squadra Y: 69 punti (1 goal)
Risultato finale: 2-2 (anziché 2-1)
- Se le due squadre si trovano nello stesso intervallo di punteggio, ma una squadra supera l'altra di almeno 3,5 punti, la squadra in vantaggio ottiene un gol “omaggio” e vince la partita.
Esempio:
Squadra X: 66 punti (1 goal)
Squadra Y: 69,5 punti (1 goal)
Risultato finale: 1-2 (anziché 1-1)
- Se entrambe le squadre si trovano in un intervallo sotto i 66 punti, ma una squadra distanzia l'altra di almeno 3,5 punti, la squadra in vantaggio ottiene un gol “omaggio” e vince la partita.
Esempio:
Squadra X: 56 punti (0 goal)
Squadra Y: 49,5 punti (0 goal)
Risultato finale: 1-0 (anziché 0-0)

→ Competizioni

1 vs Tutti (38 giornate)

Tutte le squadre iscritte partecipano a un'unica classifica generale, determinata dalla somma complessiva dei punti-squadra ottenuti in ciascuna giornata di gioco, dalla prima fino all'ultima del campionato.

In caso di parità di punteggio nella classifica finale tra due o più squadre, i premi previsti per le posizioni interessate saranno suddivisi in parti uguali tra i pari merito.

Campionato a scontri

La classifica è determinata in base ai punti ottenuti: 3 punti per ogni vittoria, 1 punto per ogni pareggio, 0 punti per ogni sconfitta.

Il campionato è composto da un unico girone di 35 squadre, che si affronteranno per 34 giornate (solo andata), secondo un calendario generato automaticamente dal sistema, con inizio dalla 1ª giornata e con sosta nella 7ª, 14ª e 21ª giornata del campionato di Serie A.

In caso di parità di punti nella classifica finale tra due o più squadre, per stabilire la posizione o la squadra vincente si terrà conto della **somma punti più alta** ottenuta nelle partite disputate durante l'intero Campionato a Scontri.

Cempions Lig (4 turni)

Al termine della 13ª giornata del campionato di Serie A verranno formati due gironi da cinque (5) squadre ciascuno, individuando le prime dieci (10) posizioni della classifica 1 vs Tutti.

La classifica presa in considerazione sarà quella aggiornata dopo il conteggio della 13ª giornata, al netto di eventuali recuperi di partite rinviate.

Composizione dei gironi:

- Girone A: posizioni dispari (1, 3, 5, ...)
- Girone B: posizioni pari (2, 4, 6, ...)

In caso di parità di punteggio per l'assegnazione dei posti nei gironi, si applicherà il seguente criterio:

1. Miglior piazzamento nella Classifica a Scontri
2. Sorteggio

Le squadre si affronteranno secondo un calendario generato automaticamente dal sistema (A-R-A-R), dalla 15ª alla 34ª giornata del campionato di Serie A. Le prime due squadre di ciascun girone accederanno alle semifinali.

Criteri in caso di parità nella classifica di girone:

1. Somma punti più alta nelle partite del girone
2. Miglior piazzamento nella Classifica 1 vs Tutti
3. Sorteggio

Semifinali (35ª e 36ª giornata):

- Vincente Girone A vs Seconda Girone B
- Seconda Girone A vs Vincente Girone B

In caso di parità nelle semifinali, accede alla finale la squadra:

1. Con la somma punti più alta nelle due partite
2. Meglio piazzata nella Classifica 1 vs Tutti
3. Sorteggiata

Finale 1°-2°-3° posto (37ª e 38ª giornata, andata e ritorno):

In caso di parità, sarà vincente la squadra con la somma punti più alta nelle due partite; in caso di ulteriore parità, entrambe le squadre saranno dichiarate vincitrici.

Europa Lig (3 turni)

Al termine della 13ª giornata del campionato di Serie A, una volta definiti i gironi della Cempions Lig e sulla base della classifica 1 vs Tutti, verranno formati due gironi da sette (7) squadre ciascuno:

- Girone A: posizioni dispari (11, 13, 15, 17, ...)
- Girone B: posizioni pari (12, 14, 16, 18, ...)

Le squadre si affronteranno secondo un calendario generato automaticamente dal sistema (A-R-A), dalla 14ª alla 34ª giornata del campionato di Serie A. Le prime due squadre di ciascun girone accederanno alle semifinali.

Semifinali (35ª e 36ª giornata):

- Vincente Girone A vs Seconda Girone B
- Seconda Girone A vs Vincente Girone B

Finale 1°-2°-3° posto (37ª e 38ª giornata, andata e ritorno).

In caso di parità, si applicheranno le stesse modalità di spareggio previste per la Cempions Lig.

Conference Lig (4 turni)

Al termine della 13ª giornata del campionato di Serie A, una volta definiti i gironi della Europa Lig e sulla base della classifica 1 vs Tutti, verranno formati due gironi:

- Girone A: sei (6) squadre – posizioni dispari (23, 25, 27, 29, ...)

- Girone B: cinque (5) squadre – posizioni pari (24, 26, 28, 30, ...)

Le squadre si affronteranno secondo un calendario generato automaticamente dal sistema (A-R-A-R), dalla 15ª alla 34ª giornata del campionato di Serie A. Le prime due squadre di ciascun girone accederanno alle semifinali.

Semifinali (35ª e 36ª giornata):

- Vincente Girone A vs Seconda Girone B
- Seconda Girone A vs Vincente Girone B

Finale 1° posto (37ª e 38ª giornata, andata e ritorno).

In caso di parità, si applicheranno le stesse modalità di spareggio previste per la Campions Lig.