



Benvenuti al FANTATRAPHANI 3.0, di seguito il regolamento preliminare e la modalità di iscrizione.

DURATA

Il fantasy game è previsto a partire dal 23 giugno 2026 e finirà entro la settimana successiva la 38^ giornata del Campionato di Calcio di serie A. Le iscrizioni invece termineranno il 5 ottobre 2026 ore 23:00. A coloro che effettueranno l'iscrizione dopo l'inizio del campionato verrà attribuito il punteggio di 69 per ogni giornata di campionato saltata .

CALENDARIO CAMPIONATO DI CALCIO SERIE A

Il calendario del Concorso seguirà le possibili variazioni del calendario del Campionato di Calcio di Serie A 2026/2027 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C e dalla Lega Calcio.

ISCRIZIONE

FANTATRAPHANI si svolge completamente sull'Applicazione di ***Leghe Fantacalcio***.

La quota di iscrizione per poter partecipare al Fantasy Game della 3ª Edizione di FANTATRAPANI è pari a **100,00€ da pagare al momento dell'iscrizione.**

La modalità di iscrizione avviene tramite contatto telefonico al numero **371.522.5028**. Dopodiché riceverai un codice da parte di Leghe FC tramite EMAIL per poter accedere nella nostra lega.

Verranno inoltre stabilite le modalità di pagamento della quota.

Le iscrizioni chiudono in data **5 ottobre**

MODALITA'

Ai Fanta Allenatori, ovvero i partecipanti al fantasy game, viene richiesto di costituire una squadra di calcio virtuale, di gestirla e di schierarla in campo in occasione di ogni giornata del Campionato di Calcio di Serie A 2026/2027; dopo ogni giornata la squadra virtuale otterrà un punteggio determinato dalle prestazioni dei singoli calciatori, entrerà in classifica e potrà puntare ai diversi premi in palio (sotto descritti).

Il gioco consiste nello schierare una squadra virtuale, acquistando 25 calciatori tra quelli che prendono parte al Campionato di Calcio di Serie A 2026/2027.

Il Fanta Allenatore ha a disposizione 250 Fanta Milioni (virtuali) per acquistare per ciascuna squadra i seguenti n. 25 calciatori: n. 3 portieri, n. 8 difensori, n. 8 centrocampisti e n. 6 attaccanti tra quelli proposti nella lista calciatori pubblicata, regolarmente sul sito Fantacalcio.it. Ciascun Fanta Allenatore non potrà spendere più dei 250 Fanta Milioni (potrà spenderne meno) per la squadra iscritta: durante il processo di creazione della squadra, il Fanta Allenatore potrà salvarla parzialmente ma non potrà prendere parte al gioco fino a che abbia completato definitivamente la rosa composta obbligatoriamente dai 25 giocatori richiesti (suddivisi nei ruoli descritti).

Ciascun Fanta Allenatore dovrà controllare che la squadra virtuale prescelta risponda alle caratteristiche richieste.

Sarà possibile per il Fanta Allenatore iscrivere e gestire la squadra tramite pc, tablet, smartphone via Internet all'indirizzo leghe.fantacalcio.it o attraverso l'app ufficiale "Leghe Fc"

GESTIONE

Prima di ogni giornata, negli stessi orari previsti per la creazione sarà possibile per il Fanta Allenatore effettuare operazioni di mercato e sostituzioni all'interno della propria rosa. In particolare, il Fanta Allenatore potrà modificare la propria formazione (i n. 11 calciatori che scenderanno in campo e i n. 11 della panchina) attingendo dalla propria rosa ed eventualmente modificando il modulo di gioco, utilizzando moduli accettati dal sistema.

In caso di mancata consegna della formazione di giornata il sistema provvederà schierare in automatico la formazione schierata nella giornata precedente della stessa competizione. Nel

caso in cui non venisse schierata la formazione della prima giornata della competizione il punteggio attribuita alla squadra sarà di 0 punti.

Nel corso della stagione, ciascun Fanta Allenatore può cambiare la propria squadra operando sul mercato per modificare alcuni calciatori, vendendoli e sostituendoli secondo quanto oltre riportato. Si precisa che dopo ciascun turno il valore dei calciatori potrebbe mutare a discrezione della piattaforma Fantacalcio.it, in funzione delle variazioni di mercato, della prestazione offerta in campo e dei relativi punti conquistati. Ogni operazione, però, deve rispettare gli stessi vincoli seguiti per la creazione della squadra: senza andare in passivo con i crediti a disposizione, per ogni calciatore venduto si dovrà acquistarne un altro dello stesso ruolo.

Il Fanta allenatore potrà comprare e vendere giocatori ("fare mercato") durante il periodo del gioco fino ad un massimo di n. 30 (trenta) per la propria squadra ed in funzione dei Fanta Milioni a disposizione: ad ogni acquisto deve corrispondere una cessione e viceversa. Rimangono comunque illimitati i cambi di mercato effettuati fino alla data del 22/08/2026 (22 Agosto 2026) e alle ore 16,00, anche se il consiglio è quello di impostare la propria rosa tempo prima. I cambi tra titolari e riserve rimangono invece illimitati fino ad un minuto prima della prima partita di ciascuna giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2026/2027.

Quando si decide di effettuare un cambio verrà considerata la quotazione attuale e non quella d'acquisto. ESEMPIO: Se hai acquistato Lautaro Martinez per 45 crediti e lo vuoi svincolare dopo 10 giornate e il suo valore attuale è di 50, riceverai 50 crediti creando una Plusvalenza, se invece il suo valore è di 40, riceverai 40 crediti creando una Minusvalenza. Si precisa che al limite dei cambi non concorrono quei calciatori che dovessero lasciare la serie A durante la stagione (ad esempio perché trasferiti in serie B o in categorie inferiori, oppure perché ceduti all'estero o perché hanno lasciato il calcio giocato), dal momento in cui compaiano nelle liste della piattaforma Fantacalcio.it con un asterisco di fianco il proprio nome.

PUNTI

Al termine di ogni giornata del Campionato di Calcio di Serie A 2026/2027, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio: pertanto, ciascuna squadra iscritta al Fantasy game ottiene tanti punti quanti ne conquistano i n. 11 calciatori reali "scesi in campo".

I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (per un massimo di cinque sostituzioni). Il computer, calcolando il punteggio di ogni squadra, farà anche le necessarie sostituzioni utilizzando dalla panchina un massimo di cinque calciatori ed inserendoli al posto di chi non ha preso punti.

Ogni qual volta un calciatore non riceva un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché la piattaforma Fantacalcio.it lo ha giudicato in pagella s.v. o n.g.) si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina. I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della panchina. Il computer sostituirà i calciatori

assenti con altri dello stesso ruolo. Qualora né il titolare, né le possibili riserve prendano punteggio, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica.

N.B.: Non è previsto il cambio modulo.

Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella che gli viene assegnato dalla piattaforma Fantacalcio.it. A questo punteggio possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus:

BONUS:

- +3 per ogni gol segnato
- +3 per ogni rigore segnato
- + 1 punto per ogni assist* servito
- + 3 punti per ogni rigore parato
- + 1 punto se il portiere non ha preso nessun goal.

*per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore che crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare. Per l'assegnazione degli assist si rimanda alla piattaforma Fantacalcio.it che si lascia la libertà di assegnare o meno un assist ad un calciatore

MALUS:

- 0,5 punto per un'ammonizione
- 1 punto per un'espulsione (indipendentemente se il giocatore venga ammonito per due volte, oppure ammonito e poi espulso o espulso direttamente)
- 1 punto per ogni gol subito dal portiere o da giocatori di movimento che in quel momento si trovano in porta
- 2 punti per ogni autogol
- 3 punti per ogni rigore sbagliato

Inoltre:

Il modificatore del capitano è un bonus/malus che si applica per ciascuna giornata al giocatore che viene indicato come capitano, il quale riceverà un bonus/malus in base al voto conseguito

(al netto di bonus o malus conseguiti e valido anche in caso di gol, autogol o rigore parato). Per ogni giornata il FantaAllenatore indicherà un capitano ed un vice-capitano fra gli 11 titolari ed i 7 panchinari. Nel caso in cui il capitano non riceva il voto in sua sostituzione prende il posto di capitano il giocatore indicato come vice-capitano. Il FantaAllenatore che non schiererà capitano e vice-capitano non avrà diritto al bonus/malus.

Bonus:

- + 0,5 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto = 6.5
- + 1 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto = 7
- + 1,5 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto = 7.5
- + 2 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto = 8
- + 2,5 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto = 8.5
- + 3 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto ≥ 9

Malus:

- 0,5 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto = 5.5
- 1 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto = 5
- 1,5 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto = 4.5
- 2 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto = 4
- 2,5 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto = 3.5
- 3 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto ≤ 3

Inoltre:

Il modificatore del fair play è un bonus che si applica per ciascuna giornata alla squadra per la quale i componenti "scesi in campo" non ricevono nessun provvedimento disciplinare (ammonizione o espulsione). Il valore del bonus è pari a +1 punto.

ESEMPIO:

La squadra denominata "A" durante una giornata riceve 1, 2, 3, 4, 5 ecc. cartellini non riceve nessun bonus.

La squadra denominata "B" durante una giornata riceve 0 cartellini riceve 1 punto di bonus

Inoltre:

Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno quattro difensori portano punteggio alla squadra. Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori (non vanno considerati i bonus e i malus). Si calcola la media di questi 4 valori.

La squadra ottiene:

+1 punto di modificatore difesa se questa media è Compresa tra 6 e 6,5 estremo inferiore incluso, estremo superiore escluso

+3 punti di modificatore difesa se questa media è Compresa tra 6,5 e 7 estremo inferiore incluso, estremo superiore escluso

+6 punti di modificatore difesa se questa media è uguale o maggiore di 7 incluso

N.B.: Il modificatore di difesa non è obbligatorio e si attiva in automatico ogni qualvolta si inserisce la formazione con almeno 4 difensori in campo

DATI VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Per il calcolo dei punteggi del presente concorso valgono i dati seguenti:

pagelle della piattaforma Fantacalcio.it per i voti e per i minutaggi

sito ufficiale Lega Calcio Serie A per assist, sostituzioni, ammonizioni, espulsioni e minuti giocati.

Nel caso di mancanze nella pubblicazione, errori nella pubblicazione o discordanza tra i dati sopra indicati valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati nelle pagine dedicate a Fantacalcio.it e su indirizzo leghe.fantacalcio.it.

VARIAZIONI DI CALENDARIO

Nel caso di partite rinviate tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio. Nel caso di partite giocate oltre la data di inizio del turno di campionato successivo (anticipi inclusi), tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

Ci riserviamo la possibilità in caso di eccezionali situazioni (calamità sociali, civili o naturali che possano bloccare il regolare svolgimento di almeno il 50% delle partite in Serie A o nell'ipotesi di

gravi e improvvisi lutti) di annullare l'intera giornata, congelando alla giornata precedente tutte le classifiche, anche nel caso in cui le partite annullate fossero recuperate in altre date.

Informeremo tutti i Fanta Allenatori e gli appassionati dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo sui canali di cui nella sezione "Comunicazione e Messaggistica" del seguente regolamento.

In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati sulla piattaforma Fantacalcio.it, come previsto da "dati validi per il calcolo dei punteggi"; qualora non venissero pubblicati dei dati sulle pagine del sito fantacalcio.it tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

In caso di rinvio di tutta una giornata di campionato ci riserviamo di comunicare prima o dopo tale evento sui canali di cui nella sezione "Comunicazione e Messaggistica" del seguente regolamento come procedere al recupero della giornata. In ogni caso però tutte le operazioni di mercato effettuate nella fase di avvicinamento alla giornata stessa verranno considerate valide.

PRECISAZIONI:

- Il Soggetto Promotore non può in nessun caso inserire o modificare la formazione o la rosa per conto di un Partecipante.
- Ogni Partecipante/squadra è interamente responsabile della propria gestione.
- Qualsiasi intervento da parte del Soggetto Promotore su una squadra iscritta è vietato e costituisce una violazione del presente regolamento.

SOGLIE PARTECIPANTI\PREMI

In base ai numeri dei partecipanti variano i montepremi.

Di seguito la lista delle soglie:

QUOTA 500:

- I. 20K VOUCHER
- II. SCOOTER HONDA SH350
- III. CROCIERA X 2
- IV. 1250€ BUONO AMAZON
- V. 1000€ BUONO AMAZON

VI. 800€ BUONO AMAZON

VII. 700€ BUONO AMAZON

VIII. 600€ BUONO AMAZON

IX. 500€ BUONO AMAZON

X. 400€ BUONO AMAZON

XI. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

XII. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

XIII. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

XIV. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

XV. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

CHAMPIONS LEAGUE: 750€; EUROPA LEAGUE: 650€; CONFERENCE LEAGUE: 550€; INTERTOTO: 300€; SQUID CUP(X2): 250€; BEST COACH(X4): 200€

➤ **QUOTA 450:**

I. 15K VOUCHER

II. SCOOTER HONDA SH150

III. CROCIERA X 2 PERSONE

IV. 1250€ BUONO AMAZON

V. 1000€ BUONO AMAZON

VI. 800€ BUONO AMAZON

VII. 700€ BUONO AMAZON

VIII. 600€ BUONO AMAZON

IX. 500€ BUONO AMAZON

X. 400€ BUONO AMAZON

XI. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

XII. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

XIII. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

XIV. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

XV. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

CHAMPIONS LEAGUE: 700€; EUROPA LEAGUE: 600€; CONFERENCE LEAGUE: 500€; INTERTOTO: 300€; SQUID CUP(X2): 250€; BEST COACH(X4): 200€.

➤ **QUOTA 400:**

I. BMW 400 GT

II. SCOOTER HONDA SH125

III. CROCIERA X2 PERSONE

IV. 1,250€ BUONO AMAZON

V. 1,000€ BUONO AMAZON

VI. 800€ BUONO AMAZON

VII. 700€ BUONO AMAZON

VIII. 600€ BUONO AMAZON

IX. 600€ BUONO AMAZON

X. 400€ BUONO AMAZON

XI. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

XII. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

XIII. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

XIV. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

XV. ISCRIZIONE GRATUITA FANTATRAPANI 2027/2028

CHAMPIONS LEAGUE: 650€; EUROPA LEAGUE: 550€; CONFERENCE LEAGUE: 450€; INTERTOTO: 250€; SQUID CUP(X2): 250€; BEST COACH(X4): 200€.

➤ **QUOTA 350:**

- I. BMW 400GT
- II. SCOOTER HONDA SH125
- III. VIAGGIO CAPITALE EUROPEA X2 PERSONE
- IV. 1250€ BUONO AMAZON
- V. 1000€ BUONO AMAZON
- VI. 800€ BUONO AMAZON
- VII. 700€ BUONO AMAZON
- VIII. 600€ BUONO AMAZON
- IX. 500€ BUONO AMAZON
- X. 400€ BUONO AMAZON

CHAMPIONS LEAGUE: 600€; EUROPA LEAGUE: 500€; CONFERENCE LEAGUE: 400€;
INTERTOTO: 250€; SQUID CUP(X2): 250€; BEST COACH(X4): 200€.

N.B: IL VOUCHER E' SPENDIBILE COMPLETAMENTE, SENZA RIMBORSO, PRESSO UNA CONCESSIONARIA DI TRAPANI CHE COMUNICHEREMO AD INIZIO CAMPIONATO.

N.B: LO STAFF SI RISERVA LA POSSIBILITÀ E IL DIRITTO DI MODIFICARE O SOSTITUIRE QUALSIASI VOGLIA COMPETIZIONE PRIMA DELL'INIZIO DEL CAMPIONATO.

Ultimo aggiornamento 13/07/2026