

Regolamento Fantagrizzly 2026/27

Al **36°** campionato di fantacalcio prenderanno parte **20** squadre, con un girone unico di andata e ritorno.

Il mercato verrà effettuato con due gruppi di DIECI partecipanti, i gruppi verranno definiti in base ai turni di lavoro.

Ogni partecipante ha a disposizione **1000** crediti **più** i crediti residui del **campionato precedente**. Se c'è un nuovo partecipante inizia alla pari con chi ha meno crediti dei vecchi partecipanti.

I crediti serviranno per acquistare i giocatori componenti della propria rosa e pagare le sanzioni disciplinari. Quindi:

- 2 serie di portieri di due squadre di serie A
- 9 difensori
- 9 centrocampisti
- 6 attaccanti

COMPOSIZIONE DELLA FORMAZIONE

La rosa deve essere composta da: portieri (tutti i portieri tesserati di 2 squadre di serie A), 9 difensori, 9 centrocampisti e 6 attaccanti.

(Esempio portieri: Compro De Gregorio (Juve), passa al Milan, De Gregorio non è più mio ma di chi ha acquistato i portieri del Milan)

La squadra potrà essere schierata solo ed esclusivamente con i seguenti moduli: **4-4-2, 4-3-3, 3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 5-4-1, 5-3-2, 6-3-1, 3-6-1.**

Quindi devono essere schierati obbligatoriamente:

- Un portiere
- Non meno di 3
- Non meno di 3 centrocampisti
- Non più di 3 attaccanti
- Non meno di 1 attaccante

I giocatori in panchina dovranno essere dieci.

Le sostituzioni avvengono in base al ruolo (P-P, D-D, C-C, A-A)

Le formazioni dovranno essere inserite sul sito <http://www.fantagrizzly.it/>

La formazione dovrà obbligatoriamente essere inserita prima del fischio d'inizio del primo anticipo di giornata, che sia il venerdì o il sabato o in qualunque altro giorno, anche nel caso non si abbiano in rosa giocatori impegnati nell'anticipo.

Lo stesso dicasi per i turni infrasettimanali: LE FORMAZIONI VANNO SEMPRE INSERITE PRIMA CHE LA GIORNATA ABBIA INIZIO, SENZA ALCUNA ECCEZIONE O DISTINZIONE.

Una volta inserite, le formazioni potranno essere modificate con limite massimo temporale l'inizio del primo anticipo della giornata in questione.

Siete pregati di essere puntuali nell'inserimento della formazione, evitando spiacevoli dispute riguardo sanzioni e punizioni. **Nel caso in cui la formazione risultasse mancante, resta inteso che verrà utilizzata quella della settimana precedente.**

Dalla terza volta che la formazione risulta mancante, verrà sempre utilizzata quella della settimana precedente ma verranno decurtati 30 crediti come sanzione.

In caso capitasse già alla prima giornata verrà effettuata una decurtazione crediti di 30 crediti e come formazione verranno inseriti i primi giocatori in

elenco rosa, presente sul sito, seguendo il modulo 5-4-1 e per la panchina (1 PT-3DF-4CC-2 AT).

COME SI ARRIVA AL RISULTATO

Verranno presi i voti dal file pubblicato dal sito [PIANETA FANTACALCIO](#).

La somma voti è calcolata come segue:

- Somma voti degli 11 giocatori schierati
- Gol segnato da un attaccante +3
- Gol segnato da un centrocampista +3,5
- Gol segnato dal difensore +4
- Gol segnato dal portiere +5
- Rigore segnato +3
- Rigore parato +2
- Portiere imbattuto +1 (se il portiere disputa almeno 90 minuti e non subisce gol)
- Gol subiti -1
- Rigore sbagliato -2
- Autogol -2
- Ammonizione -0.5
- Espulsione -1
- 1° giocatore mancante: Voto più basso dei giocatori schierati -1
- 2°-3° ecc. giocatore mancante: 0

BONUS DIFESA -- TACCIOREGOLA

Si applica schierando almeno 4 difensori. Il calcolo avviene sul voto (senza bonus/malus) e si effettua solo sui migliori 3 difensori più il portiere.

Media voto:

- Sino a 5,99: 0
- Da 6,00 a 6,50: +1
- Da 6,51 a 7,00: +3
- Da 7,01: +6

Verranno aggiunti **40 crediti** alla squadra che realizza almeno **3 gol** (cioè che raggiunga la somma di **78**) in una partita.

Verranno decurtati **2** crediti per ogni ammonizione e **5** crediti per ogni espulsione.

Si prende in considerazione tutto ciò che prevede il file senza diritto di replica.

N.B. - SE UN GIOCATORE **NON HA VOTO**, NON VIENE CONTEGGIATO NEMMENO L'EVENTUALE GOL, AMMONIZIONE, ESPULSIONE, ECC. QUEL GIOCATORE NON RISULTA SCHIERATO!

Unica eccezione il portiere, che abbia disputato almeno un tempo, al quale (nel caso di "senza voto") gli verrà assegnato comunque il 6 d'ufficio.

Chi gioca in casa ha un bonus di **2** da aggiungere alla somma voti.

Nel caso di partite rinviate sarà preso in considerazione il file di giornata e se la partita rinviata (e giocata uno, o due, o tre giorni dopo) NON fosse compresa nel file, per i giocatori interessati dalle partite sospese verranno utilizzate le medie voto del nostro sito riferite alle giornate precedenti.

In caso i rinvii avvenissero entro le prime 4 giornate del campionato, non avendo medie credibili, si utilizzerà il 6 politico.

Conversione somma voti in gol:

- Da 0 a 65.5: 0 gol
- Da 66 a 71.5: 1 gol
- Da 72 a 77.5: 2 gol
- Da 78 a 83.5: 3 gol
- Da 84 a 89.5: 4 gol

Aumenta di un gol ogni 6 voti.

Se a fine campionato si avranno più squadre a pari punti, si procederà con la classifica avulsa (se le squadre sono più di 2), altrimenti in base allo scontro diretto. Se risultassero ancora pari si confronterà la differenza reti, in seguito le reti segnate, altrimenti si procederà al sorteggio.

INIZIO CAMPIONATO

Il Campionato inizierà alla terza giornata, venerdì 4 settembre 2026.

La prima giornata verrà recuperata in concomitanza con l'undicesima giornata (11), le formazioni schierate dovranno differire in tre giocatori (Regola coppa).

La seconda giornata verrà recuperata in concomitanza con sedicesima (16) giornata, le formazioni schierate dovranno differire in tre giocatori (Regola coppa).

FANTACALCIO MERCATO

Per le 2 sessioni di mercato online (settembre e gennaio) le operazioni consentite sono massimo **40 (20 cessioni-20 acquisti) complessivi tra prima finestra e seconda finestra.**

Uniche eccezioni i cambi "necessari" dovuti a giocatori trasferiti all'estero (o in altre serie minori) anche nei periodi in cui il fantamercato è chiuso: tali cambi non saranno conteggiati nelle operazioni di mercato.

I giocatori infortunati anche lungodegenti (campionato finito) si possono sostituire esclusivamente durante le finestre di fantamercato.

Se i giocatori vengono venduti all'estero o serie minori nel periodo in cui il fantamercato è aperto non si ha nessuna priorità e bisogna partecipare alle aste.

Il fantacalcio mercato sarà aperto **dalle ore 9:00 del mercoledì 23 settembre 2026** e **chiuderà mercoledì 4 novembre 2026 alle ore 20:00.**

Rimarrà aperto anche il sabato e la domenica, ma i giocatori acquistati dopo le ore 20:00 del venerdì non potranno essere schierati nella formazione di giornata.

Il fantacalcio mercato riaprirà alle ore 9:00 del giorno mercoledì 13 gennaio 2027 e terminerà definitivamente alle ore 20:00 di mercoledì 9 febbraio 2027.

Le aste sul sito (offerta iniziale e successivi rilanci) saranno con offerta a busta **chiusa non visibile** e dureranno 24 ore a partire dalla prima offerta.

A parità di offerta si prende in considerazione la prima in ordine di tempo.

Durante il periodo in cui il fantamercato è aperto, tutte le richieste avanzate per i giocatori svincolati **vanno portate a conclusione**. Non ci si può ritirare da una richiesta fatta e non possono essere inserite cifre minori rispetto alle offerte precedenti.

Nelle aste, prima si acquista e poi si svincola.

Se si mette un giocatore sul mercato non puoi acquistare il sostituto prima che l'operazione venga portata a termine, prima si vende e poi si acquista.

NON SI POSSONO EFFETTUARE SCAMBI TRA SOCIETÀ, il giocatore va messo in vendita sul sito e va venduto al miglior offerente obbligatoriamente se raggiunge o supera la cifra richiesta, oppure al miglior offerente se la società accetta l'offerta anche se non raggiunge la cifra richiesta.

Prima della partita ogni rosa non può avere più dei giocatori previsti dal regolamento. (se un giocatore è messo in vendita risulterà come componente della rosa)

Nel mercato di settembre 2026 dal giocatore svincolato si ricaverà l'80% del suo prezzo di acquisto iniziale. **Se un giocatore va all'estero o in altre serie prima della fine sessione mercato di ottobre il ricavato sarà sempre dell'80%.**

Nel mercato di gennaio 2027 dal giocatore svincolato si ricaverà il 30% del prezzo di acquisto iniziale. Se un giocatore si trasferisce all'estero dopo la conclusione della prima finestra di Fantamercato il ricavato è del 30% del prezzo di acquisto iniziale.

Non si può partecipare all'asta per un giocatore che è stato ceduto dalla stessa società nelle sessioni di mercato.

I crediti avanzati a fine anno verranno accumulati a quelli del prossimo. In caso di fallimento (crediti meno di 0) la società sarà obbligata a cedere un giocatore della rosa a sua scelta, incassando l'80% del prezzo di acquisto (**solo in questo caso**) e rimarrà con un giocatore in meno sino alla fine del campionato ed avrà **3 punti** di penalizzazione. La società fallita, a fine campionato, potrà accumulare solo i crediti ricavati dalla posizione di classifica. Se a fine campionato una società rimane con un saldo negativo di crediti (in quanto posizionata negli ultimi tre in classifica) gli verranno decurtati dai 1000 dell'anno successivo.

Iscrizione: 80 euro

PREMI DI FINE ANNO IN BASE ALLA CLASSIFICA FINALE

1° classificato: 130 crediti

2°) 115

3°) 105

4°) 95

5°) 85

6°) 75

7°) 65

8°) 55

9°) 40

10°) 35

11°) 30

12°) 25

13°) 20

14°) 15

15°) 10

16°) 5

17°) 0

18°) -40

19°) -60

20°) -80

PREMI DI FINE CAMPIONATO BATTLE ROYAL

1°) 130 crediti

2°) 115

3°) 105

4°) 95

5°) 85

6°) 75

7°) 65

8°) 55

9°) 40

10°) 35

11°) 30

12°) 25

13°) 20

14°) 15

16°) 10

17°) 8

18°) 6

19°) 4

20°) 2

BILANCIO FANTAGRIZZLY

ENTRATE: 80 X 20 partecipanti = 1600

USCITE:

Sito: 70 euro

Coppe e gadget: 230 euro

Donazione 300 euro

1° Classificato 300

2° Classificato 200

3° Classificato 150

4° Classificato 100

Vincitore Coppa Italia: 60

Finalista Coppa Italia: 30

Vincitore Coppa Pami: 60

Finalista Coppa Pami: 30

Vincitore Battle Royal: 40

Vincitore Champions League 30

TOTALE USCITE: 1600