

UNITED CARPI

Regolamento FantaCarpi by United — Stagione 2026/2027

1. Principi generali

1. Chi si iscrive accetta integralmente il presente regolamento e si impegna a rispettarlo fino al termine della stagione.
2. Il Fantacalcio è un gioco: eventuali discussioni devono rimanere interne alla competizione.
3. Tutti i partecipanti partono dalle stesse condizioni e sono tenuti a mantenere correttezza e lealtà.
4. Gli organizzatori gestiscono la lega con la massima attenzione, ma non sono responsabili di eventuali limiti tecnici della piattaforma.
5. Per ogni problema di funzionamento farà fede il supporto della piattaforma utilizzata.

2. Iscrizione e durata

6. Per iscriversi al FantaCarpi è obbligatorio essere in possesso della Tessera Supporter, la tessera tifoso che consente la partecipazione al fantacalcio e dà accesso a sconti e iniziative esclusive.
7. La competizione inizia dalla 4^a giornata di Serie A e termina alla 38^a giornata.
8. È possibile iscriversi anche a campionato iniziato, entro il termine fissato dall'organizzazione.
9. Chi si iscrive dopo l'inizio della competizione riceverà 66 punti d'ufficio per ogni giornata non disputata (11 giocatori titolari x 6 punti di voto politico).
10. In caso di arrivo a parità di punti, conta esclusivamente l'ordine di iscrizione: ha precedenza la squadra iscritta prima al Fantacalcio.

3. Rosa e crediti

11. Ogni squadra dispone di 250 crediti.
12. La rosa è composta da 25 giocatori:
 - 3 portieri
 - 8 difensori
 - 8 centrocampisti
 - 6 attaccanti
13. Le quotazioni di acquisto e svincolo seguono i valori attuali presenti sulla piattaforma.
14. La rosa iniziale deve essere completata entro l'inizio della prima giornata del fantacalcio.

4. Voti, bonus e malus

15. La fonte di voti e bonus/malus è quella impostata sulla piattaforma.
16. Bonus:
 - Gol: +3
 - Gol su rigore: +2
 - Assist: +1
 - Rigore parato: +3
 - Portiere imbattuto: +1
17. Malus:
 - Ammonizione: -0,5

- Espulsione: -1
- Gol subito dal portiere: -1
- Autogol: -2
- Rigore sbagliato: -2

18. Se un giocatore non riceve voto ma prende bonus o malus, riceve 6 d'ufficio.

5. Modificatori

19. È previsto il modificatore difesa con almeno 4 difensori schierati. Il calcolo avviene sul voto (senza bonus/malus) e si effettua solo sui 3 migliori difensori più il portiere. Il bonus si applica solo se almeno 4 difensori prendono il voto. Valgono i 6 politici.

MEDIA VOTO	^	∇	BONUS/MALUS PROPRIA SQUADRA
< 6		○	0
≥ 6 < 6.25		○	1
≥ 6.25 < 6.5		○	2
≥ 6.5 < 6.75		○	3
≥ 6.75 < 7		○	4.5
≥ 7		○	6

BONUS/MALUS MOD DIFESA

20. È previsto il modificatore capitano, che verrà scelto di giornata in giornata e riceverà secondo la tabella impostata nella piattaforma un Bonus/Malus. Nel caso non giochi il capitano si considera il voto del vice capitano

VOTO CAPITANO	^	∇	BONUS/MALUS
≤4.5		○	-1.5
5		○	-1
5.5		○	-0.5
6		○	0
6.5		○	0.5
7		○	1
≥7.5		○	1.5

BONUS/MALUS CAPITANO

6. Formazione e giornata

- 21. La formazione va inserita entro l'inizio della prima partita del turno.
- 22. Se la formazione non viene inserita, si tenta il recupero di quella precedente.
- 23. Se il recupero non è possibile, la squadra riceve 0 punti.
- 24. Moduli consentiti: 3-5-2, 3-4-3, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-3-2, 5-4-1.
- 25. Panchina libera ma con portieri obbligatori.
- 26. Sostituzioni consentite: 5, effettuate in base all'ordine della panchina.
- 27. Nessun cambio modulo.
- 28. Una giornata è valida se si disputano regolarmente più del 50% delle partite.
- 29. Se alcune gare vengono rinviate, si applicheranno i voti secondo le regole della piattaforma.

7. Mercato

- 30. Fino alla chiusura del mercato estivo, il mercato sarà libero con operazioni illimitate.
- 31. Durante questa fase, la quotazione di acquisto sarà quella attuale, mentre la quotazione di svincolo resterà sempre quella di acquisto al momento del primo tesseramento.
- 32. Il mercato verrà chiuso e le rose congelate il 10 settembre alle 23:59.
- 33. Gli admin non possono modificare in nessun modo le rose, neanche per sviste banali.
- 34. Dopo l'inizio della competizione, la quotazione di acquisto e quella di svincolo saranno sempre quelle attuali.
- 35. Il mercato resterà sempre chiuso durante lo svolgimento del turno di Serie A.
- 36. Ogni squadra può effettuare 2 cambi al mese, validi nella finestra di mercato prevista tra la fine di una giornata e l'inizio della successiva.
- 37. I 2 cambi non sono cumulabili.
- 38. Dal 2 gennaio al 1° febbraio alle 23:59 ogni squadra ha 5 cambi extra complessivi.
- 39. I 5 cambi extra di gennaio non sono cumulabili e, se non usati, si perdono.
- 40. La rosa deve restare sempre composta da 25 giocatori.

8. Competizione

- 41. Il Fantacalcio sarà una competizione uno contro tutti.
- 42. La classifica sarà determinata dalla semplice somma dei totali di ogni giornata.

9. Montepremi

- 43. Il montepremi verrà definito in un secondo momento; l'unico premio già definito è un iPhone 18 per il vincitore.
- 44. Un ulteriore premio mensile viene assegnato alla squadra che, nell'arco di un mese, totalizza il maggior numero di punti complessivi.
- 45. I premi saranno garantiti almeno fino al 10° posto in classifica; potranno eventualmente essere estesi a posizioni successive in base al numero di partecipanti.
- 46. Al premio mensile e agli altri premi già previsti potranno aggiungersi ulteriori premi in base al numero degli iscritti.
- 47. In caso di arrivo a pari punti in qualsiasi posizione premiata, il premio andrà alla squadra iscritta prima al Fantacalcio.

10. Come avere la Tessera Supporter

48. Visita il sito ufficiale per ottenerla.

11. Penalità e sanzioni

49. Qualsiasi comportamento che porti ad avvantaggiarsi in modo scorretto, o qualsiasi violazione del presente regolamento, porterà a sanzioni fino ad un massimo corrispondente all'esclusione immediata dal Fantacalcio.

12. Altro

50. Per tutto ciò che non è esplicitamente disciplinato, fa fede la piattaforma di gioco e l'interpretazione dell'organizzazione.

51. Parte del ricavato potrà essere usato da SSD United Carpi.