



IL REGOLAMENTO 3.0

Stagione 2026/2027



INDICE

1.	ARTICOLO 1 – DISPOSIZIONI GENERALI	3
2	ARTICOLO 2 – STRUTTURA DELLE COMPETIZIONI	3
3	ARTICOLO 3 – ORGANIZZAZIONE DEL FANTA A 20	4
4	ARTICOLO 4 – ISCRIZIONE, QUOTE E PAGAMENTI	4
5	ARTICOLO 5 – ASTA PRINCIPALE	5
6	ARTICOLO 6 – ASTE DI RIPARAZIONE, SVINCOLI E MERCATO	6
7	ARTICOLO 7 – SCAMBI TRA FANTALLENATORI	7
8	ARTICOLO 8 – CAMPIONATI, CLASSIFICHE E MOVIMENTI DI CATEGORIA	7
9	ARTICOLO 9 – COMPETIZIONI EUROPEE	9
10	ARTICOLO 10 – COPPA FANTA A 20	10
11	ARTICOLO 11 – REGOLE DI CALCOLO	11
12	ARTICOLO 12 – FORMAZIONI, PANCHINA E INTEGRITA' SPORTIVA	12
13	ARTICOLO 13 – PARTITE RINVIATE, SOSPENSE E RECUPERI	13
14	ARTICOLO 14 – DISCIPLINA E SANZIONI	14
15	ARTICOLO 15 – IDENTITÀ DELLE SOCIETÀ	14
16	ARTICOLO 16 – DISPOSIZIONI FINALI	15
A.	APPENDICE A – PREMI E MONTEPREMI	16
B.	APPENDICE B – COPPA FANTA A 20 STRUTTURA CALENDARIO E TABELLONE	16

1 ARTICOLO 1 – DISPOSIZIONI GENERALI

1.1 Accettazione e Validità del Regolamento

L'iscrizione al Fanta a 20 comporta l'accettazione integrale del presente regolamento, delle relative appendici e delle comunicazioni ufficiali del Direttivo. Il regolamento resta valido per l'intera stagione sportiva di riferimento. Eventuali modifiche o disposizioni integrative possono essere introdotte dal Direttivo secondo quanto previsto dall'Articolo 16 e comunicate attraverso i canali ufficiali.

1.2 Finalità e Principi della Competizione

Il Fanta a 20 nasce con l'obiettivo di offrire una competizione stabile, meritocratica e duratura nel tempo, mantenendo lo spirito del fantacalcio tra amici all'interno di un contesto organizzato. La competizione si fonda sui principi di correttezza sportiva, meritocrazia, partecipazione attiva, rispetto reciproco, trasparenza organizzativa e divertimento. Ogni fantallenatore è tenuto ad agire secondo buona fede e lealtà sportiva. Qualsiasi comportamento finalizzato ad alterare il regolare svolgimento delle competizioni o a ottenere vantaggi indebiti costituisce violazione del regolamento.

1.3 Fonti e Comunicazioni Ufficiali

Le fonti ufficiali del Fanta a 20 sono FantaLab per lo svolgimento delle aste, Leghe FC per la gestione delle competizioni, Fantacalcio.it per voti, bonus, malus e assist ufficiali, il presente regolamento e le comunicazioni ufficiali del Direttivo. In caso di discrepanze tra fonti differenti prevale quanto riportato dalle fonti ufficiali sopra indicate. Le comunicazioni ufficiali avvengono attraverso i gruppi WhatsApp delle leghe e gli eventuali canali istituiti dal Direttivo e si considerano conosciute dal momento della loro pubblicazione.

2 ARTICOLO 2 – STRUTTURA DELLE COMPETIZIONI

2.1 Composizione del Fanta a 20

Il Fanta a 20 è composto da 100 squadre suddivise in cinque leghe: Serie A, Serie B e tre di Serie C. La Serie C è articolata in tre gironi da 20 squadre ciascuno. Ogni lega è composta da 20 fantallenatori, elemento distintivo e identificativo della competizione.

2.2 Serie A

La Serie A rappresenta la massima categoria del Fanta a 20. Al termine della stagione le ultime 3 classificate retrocedono in Serie B.

2.3 Serie B

La Serie B rappresenta la seconda categoria del Fanta a 20. Al termine della stagione le prime 3 classificate vengono promosse in Serie A; le ultime 4 classificate retrocedono in Serie C.

2.4 Serie C

La Serie C rappresenta la terza categoria del Fanta a 20. È composta da 60 squadre suddivise in tre gironi da 20 squadre. Al termine della stagione 4 squadre vengono promosse in Serie B.

Le modalità di promozione sono spiegate nel dettaglio all'Articolo 8.



2.5 Partecipazioni e Sostituzioni

Un fantallenatore mantiene il proprio posto stagione dopo stagione salvo rinuncia, esclusione, mancato pagamento della quota o altre cause previste dal presente regolamento. In caso di rinuncia, esclusione o mancata iscrizione, il Direttivo provvederà all'individuazione di un sostituto e alla relativa assegnazione della categoria di appartenenza, secondo le esigenze organizzative e sportive della competizione.

2.6 Modifiche Strutturali

Eventuali modifiche alla struttura delle competizioni, al numero delle promozioni e retrocessioni o alla composizione delle leghe potranno essere introdotte esclusivamente prima dell'inizio della stagione e dovranno essere comunicate ufficialmente a tutti i fantallenatori. Nessuna modifica strutturale potrà essere introdotta a stagione in corso.

3 ARTICOLO 3 – ORGANIZZAZIONE DEL FANTA A 20

3.1 Direttivo e Amministratori

Il Fanta a 20 è amministrato da un Direttivo incaricato di garantire il corretto svolgimento delle competizioni, la regolarità sportiva e l'applicazione del presente regolamento. Tra le sue funzioni rientrano l'organizzazione delle competizioni, la gestione delle aste, la risoluzione delle controversie e l'applicazione delle sanzioni disciplinari previste dal presente regolamento. Ogni lega dispone di un Amministratore di Lega, figura di riferimento per l'organizzazione ordinaria, il supporto ai fantallenatori e il collegamento con il Direttivo.

3.2 Interpretazione del Regolamento

L'interpretazione del presente regolamento spetta esclusivamente al Direttivo. Nei casi non espressamente disciplinati, il Direttivo adotterà la soluzione ritenuta più coerente con i principi della competizione e con il regolare svolgimento delle attività sportive e organizzative. Le decisioni assunte sono immediatamente esecutive e vincolanti per tutti i fantallenatori.

3.3 Consultazioni

Per questioni organizzative il Direttivo può consultare i fantallenatori tramite sondaggi o votazioni. Salvo diversa comunicazione, tali consultazioni costituiscono unicamente un parere non vincolante.

4 ARTICOLO 4 – ISCRIZIONE, QUOTE E PAGAMENTI

4.1 Iscrizione alla Competizione

La partecipazione al Fanta a 20 è subordinata al completamento dell'iscrizione entro i termini stabiliti dal Direttivo e al versamento della quota prevista per la stagione in corso. L'iscrizione si considera perfezionata esclusivamente dopo la conferma del pagamento.

4.2 Quota di Partecipazione

Per la stagione 2026/2027 la quota di partecipazione è fissata in €50 di iscrizione e €10 di cauzione, per un totale di €60. La quota di iscrizione contribuisce alla formazione del montepremi, mentre la cauzione garantisce la partecipazione attiva e il rispetto degli obblighi previsti dal regolamento. Salvo l'applicazione di sanzioni disciplinari o economiche, la cauzione verrà restituita al termine della stagione.





4.3 Pagamento

Il pagamento dovrà essere effettuato entro il 2 agosto 2026, salvo diversa comunicazione del Direttivo. Sono accettati PayPal, Satispay e bonifico bancario. Le coordinate necessarie verranno comunicate prima dell'apertura delle iscrizioni. Il mancato pagamento entro la scadenza prevista comporta l'esclusione dalla competizione.

5 ARTICOLO 5 – ASTA PRINCIPALE

5.1 Principi Generali

L'asta principale rappresenta il momento di costruzione iniziale delle rose. Ogni lega svolge la propria asta separatamente tramite FantaLab secondo il calendario comunicato dal Direttivo. Partecipano esclusivamente i 20 fantallenatori appartenenti alla lega di riferimento.

5.2 Modalità di Svolgimento

L'asta si svolge con chiamata casuale per ruolo e timer di 6 secondi con reset automatico a ogni rilancio. I ruoli dei calciatori sono esclusivamente quelli presenti nel listone ufficiale utilizzato dalla piattaforma.

5.3 Crediti e Composizione della Rosa

Ogni fantallenatore dispone di 498 FM. I restanti 2 FM sono destinati al completamento del pacchetto portieri. Al termine dell'asta principale ogni rosa dovrà essere composta da 3 portieri, 7 difensori, 7 centrocampisti e 4 attaccanti, per un totale di 21 giocatori. La rosa verrà completata attraverso l'asta di settembre.

5.4 Pacchetto Portieri

I portieri vengono acquistati con modalità pacchetto. L'acquisto di un portiere comporta automaticamente l'assegnazione di tutti i portieri appartenenti alla stessa squadra di Serie A. L'inserimento dei portieri aggiuntivi verrà effettuato dagli amministratori.

5.5 Presenze, Assenze e Problemi Tecnici

Prima dell'inizio dell'asta e al termine di eventuali pause gli amministratori possono verificare la presenza dei fantallenatori tramite i canali ufficiali della lega.

Ogni fantallenatore è responsabile della propria connessione internet e dei dispositivi utilizzati. Eventuali problemi tecnici individuali, ritardi o assenze non costituiscono motivo di sospensione, annullamento o ripetizione dell'asta.

In caso di impossibilità a partecipare è consentito delegare una persona di fiducia. Le operazioni effettuate dal delegato si considerano integralmente accettate dal fantallenatore delegante. In presenza di problemi tecnici gravi e generalizzati della piattaforma o di situazioni eccezionali che compromettano il regolare svolgimento dell'asta, il Direttivo potrà sospendere, rinviare o riorganizzare l'asta.

5.6 Validità delle Operazioni

Ogni offerta effettuata durante l'asta è considerata valida e definitiva. Non è possibile annullare offerte effettuate per errore, richiedere la riapertura di aste concluse o contestare aggiudicazioni correttamente registrate dalla piattaforma. In presenza di errori palesemente evidenti o anomalie imputabili alla piattaforma, gli amministratori potranno adottare le misure necessarie per garantire il corretto svolgimento dell'asta.





5.7 Comportamento Durante l'Asta

Durante l'asta è richiesto un comportamento corretto e rispettoso. Non sono tollerati insulti personali, minacce, discriminazioni o comportamenti finalizzati a disturbare deliberatamente il regolare svolgimento dell'asta.

6 ARTICOLO 6 – ASTE DI RIPARAZIONE, SVINCOLI E MERCATO

6.1 Principi Generali

Le aste di riparazione consentono ai fantallenatori di modificare e completare la propria rosa nel corso della stagione attraverso svincoli e acquisti. Gli scambi tra fantallenatori sono disciplinati dall'Articolo 7.

6.2 Finestre di Mercato

Durante la stagione sono previste le seguenti finestre di mercato: asta di settembre, finalizzata al completamento delle rose; asta di gennaio, finalizzata all'aggiornamento delle rose durante il mercato invernale; aste durante le pause nazionali, finalizzate a consentire limitati interventi correttivi sulle rose. Le date saranno comunicate dal Direttivo nel corso della stagione.

6.3 Modalità di Svolgimento

Le aste di riparazione si svolgono normalmente tramite gli strumenti messi a disposizione da Fantacalcio.it. Qualora vi siano le condizioni organizzative necessarie, le aste di settembre e gennaio potranno essere svolte tramite FantaLab con modalità a chiamata.

6.4 Svincoli e Rimborsi

Gli svincoli vengono effettuati tramite la modalità Svincoli al Buio prevista dalla piattaforma ufficiale. Decorso il termine stabilito dagli amministratori non sarà più possibile modificare gli svincoli né aggiungerne di nuovi.

Per ogni giocatore svincolato viene restituito il 100% del valore di acquisto. Qualora un giocatore venga trasferito all'estero e non venga svincolato entro i termini previsti, sarà automaticamente rimosso dalla rosa con rimborso pari a 1 FM.

Un giocatore precedentemente svincolato potrà essere riacquistato esclusivamente per una cifra pari o superiore al prezzo di svincolo.

6.5 Asta di Settembre

Ogni squadra riceverà 50 FM aggiuntivi. Al termine dell'asta la rosa dovrà essere composta da 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 4 o 5 attaccanti, salvo eventuali modifiche comunicate prima dell'apertura dell'asta.

6.6 Asta di Gennaio

Durante l'asta di gennaio non vengono assegnati crediti aggiuntivi e gli svincoli sono liberi.

6.7 Aste Durante le Pause Nazionali

Durante ciascuna pausa nazionale ogni fantallenatore può effettuare un massimo di 2 svincoli.





6.8 Validità delle Operazioni

Ogni operazione di mercato conclusa attraverso le piattaforme ufficiali si considera valida ed efficace. Errori di valutazione, dimenticanze o scelte tecniche errate non costituiscono motivo di annullamento.

7 ARTICOLO 7 – SCAMBI TRA FANTALLENATORI

7.1 Principi Generali

Gli scambi tra fantallenatori sono consentiti nel rispetto dei principi di correttezza sportiva, buona fede e interesse competitivo della propria squadra. Sono ammessi scambi giocatore per giocatore, scambi multipli, scambi con crediti e scambi misti tra giocatori e crediti. Non sono previsti limiti al numero di operazioni effettuabili durante la stagione.

7.2 Formalizzazione degli Scambi

Gli scambi devono essere effettuati tramite gli strumenti ufficiali della piattaforma e comunicati nel gruppo ufficiale della lega. Non sono riconosciuti accordi esterni non formalizzati attraverso tali strumenti.

7.3 Chiusura del Mercato Scambi

Gli scambi sono consentiti fino al termine della 29ª giornata di Serie A. A partire dalla 30ª giornata il mercato scambi è chiuso per tutte le competizioni del Fanta a 20.

7.4 Operazioni Vietate

Gli scambi hanno carattere definitivo. Non sono consentiti prestiti, accordi per la restituzione futura di un giocatore o qualsiasi forma di collusione sportiva. A titolo esemplificativo e non esaustivo, sono vietati gli scambi privi di reale interesse sportivo, i trasferimenti finalizzati a favorire altre squadre e qualsiasi accordo volto ad alterare classifiche, risultati, promozioni, retrocessioni o qualificazioni.

7.5 Verifiche e Decisioni

In presenza di dubbi sulla regolarità di uno scambio, il Direttivo può avviare verifiche e richiedere chiarimenti ai fantallenatori coinvolti. La valutazione riguarda esclusivamente la buona fede dell'operazione e non il valore tecnico dei giocatori oggetto dello scambio.

In caso di violazioni accertate il Direttivo potrà adottare i provvedimenti ritenuti opportuni, compresi l'annullamento dell'operazione, penalizzazioni sportive, esclusione dalla stagione in corso o radiazione dal Fanta a 20 in funzione della gravità del comportamento accertato.

8 ARTICOLO 8 – CAMPIONATI, CLASSIFICHE E MOVIMENTI DI CATEGORIA

8.1 Struttura dei Campionati

Ogni lega del Fanta a 20 disputa un campionato autonomo composto da 20 squadre. Le competizioni si svolgono parallelamente alla stagione di Serie A tramite la piattaforma ufficiale.



8.2 Calendario

Il calendario viene generato automaticamente dalla piattaforma con formula all'italiana e pubblicato all'inizio della stagione. Eventuali modifiche potranno essere effettuate esclusivamente dal Direttivo per esigenze organizzative o problematiche tecniche straordinarie.

8.3 Assegnazione dei Punti

Per ogni partita vengono assegnati 3 punti in caso di vittoria, 1 punto in caso di pareggio e 0 punti in caso di sconfitta.

8.4 Classifica Finale

Al termine del campionato le squadre vengono ordinate in base ai punti conquistati.

In caso di parità si applicano nell'ordine: somma punti totali, gol fatti, gol subiti, differenza reti, classifica avulsa e sorteggio effettuato dal Direttivo.

8.5 Promozioni e Retrocessioni

Al termine della stagione, i movimenti di categoria vengono determinati sulla base delle classifiche finali dei rispettivi campionati.

SERIE A: retrocedono in Serie B le squadre classificate dal 18° al 20° posto.

SERIE B: ottengono la promozione in Serie A le squadre classificate dal 1° al 3° posto; retrocedono in Serie C le squadre classificate dal 17° al 20° posto.

SERIE C: ottengono la promozione in Serie B le vincitrici dei tre gironi.

La quarta promozione viene assegnata attraverso la competizione denominata "Lo Scatto Promozione".

8.6 Lo Scatto Promozione

Al termine della 29ª giornata accedono allo Scatto Promozione le prime cinque classificate di ciascun girone di Serie C. La competizione si disputa dalla 30ª alla 38ª giornata e assegna la quarta promozione in Serie B.

Le squadre partecipanti ricevono un bonus iniziale in base alla posizione occupata dopo la 29ª giornata: 13 punti alla 1ª classificata, 8 alla 2ª, 5 alla 3ª, 2 alla 4ª e 0 alla 5ª.

La modalità di questa competizione è Formula 1, dunque per ciascuna delle nove giornate viene redatta una classifica unica delle 15 partecipanti sulla base del fantapunteggio ottenuto. I punti vengono assegnati secondo il seguente sistema: 25, 18, 15, 12, 10, 8, 6, 4, 2 e 1 alle prime dieci classificate; dalla 11ª alla 15ª posizione vengono assegnati 0 punti.

In caso di parità di fantapunteggio, le squadre interessate ricevono il medesimo punteggio e le posizioni successive vengono conseguentemente saltate.

La classifica finale è determinata dalla somma tra bonus iniziale e punti ottenuti durante la competizione. In caso di parità si applicano nell'ordine: somma totale dei fantapunti, maggior numero di primi posti e miglior punteggio singolo.

La squadra prima classificata ottiene la quarta promozione in Serie B. Qualora risulti già promossa come vincitrice del proprio girone, la promozione verrà assegnata per scorrimento alla squadra successiva in classifica.

9 ARTICOLO 9 – COMPETIZIONI EUROPEE

9.1 Principio Generale

Oltre al campionato, ogni lega del Fanta a 20 organizza tre competizioni europee interne: Champions League, Europa League e Conference League. Le competizioni si disputano esclusivamente tra squadre appartenenti alla stessa lega e si svolgono durante il girone di ritorno.

9.2 Qualificazione

La qualificazione alle competizioni europee avviene sulla base della classifica al termine del girone di andata.

Accedono alla Champions League le squadre classificate dal 1° all'8° posto; all'Europa League le squadre classificate dal 9° al 14° posto; alla Conference League le squadre classificate dal 15° al 20° posto.

9.3 Formula delle Competizioni

La Champions League è composta da 8 squadre suddivise nei seguenti gironi:

Girone A: 1^a, 4^a, 5^a e 7^a classificata.

Girone B: 2^a, 3^a, 6^a e 8^a classificata.

L'Europa League è composta da 6 squadre suddivise nei seguenti gironi:

Girone A: 9^a, 11^a e 14^a classificata.

Girone B: 10^a, 12^a e 13^a classificata.

La Conference League è composta da 6 squadre suddivise nei seguenti gironi:

Girone A: 15^a, 17^a e 20^a classificata.

Girone B: 16^a, 18^a e 19^a classificata.

Per tutte le competizioni accedono alle semifinali le prime due classificate di ciascun girone. Le semifinali si disputano con gare di andata e ritorno, mentre la finale si disputa in gara unica.

9.4 Calendario delle Competizioni

Le competizioni europee seguono il seguente calendario ordinario:

Champions League:

Fase a gironi: 21^a, 22^a, 24^a, 26^a, 28^a e 30^a giornata.

Semifinali: 32^a e 33^a giornata.

Finale: 36^a giornata.

Europa League:

Fase a gironi: 21^a, 23^a, 25^a, 27^a, 29^a e 31^a giornata.

Semifinali: 32^a e 33^a giornata.

Finale: 35^a giornata.

Conference League:

Fase a gironi: 21^a, 23^a, 25^a, 27^a, 29^a e 31^a giornata.

Semifinali: 32^a e 33^a giornata.

Finale: 34^a giornata.

Per esigenze organizzative, tecniche o legate al calendario della Serie A, il Direttivo potrà apportare modifiche alle date sopra indicate, mantenendo invariata la struttura generale delle competizioni.

9.5 Gare ad Eliminazione Diretta

In caso di parità al termine della sfida si applicano nell'ordine:

1. Tempi supplementari;
2. Calci di rigore;

Non sono previsti fattore campo e gol in trasferta. Le modalità di calcolo sono disciplinate dall'Articolo 11.

9.6 Albo d'Oro

Le competizioni europee assegnano un titolo ufficiale del Fanta a 20. I risultati vengono registrati nell'albo d'oro storico della competizione.

10 ARTICOLO 10 – COPPA FANTA A 20

10.1 Principio Generale

La Coppa Fanta a 20 coinvolge tutte le 100 squadre partecipanti al Fanta a 20, indipendentemente dalla lega di appartenenza. La partecipazione è automatica e non richiede alcuna iscrizione aggiuntiva.

10.2 Struttura della Competizione

La competizione si articola in due fasi: una fase di qualificazione e una fase finale ad eliminazione diretta.

10.3 Fase di Qualificazione

La fase di qualificazione consiste in un girone unico comprendente tutte le 100 squadre partecipanti. Ogni squadra disputa 14 giornate, dalla 3ª alla 16ª giornata di Serie A.

Il calendario della fase di qualificazione viene determinato sulla base del Ranking Storico Fanta a 20 disciplinato dall'Articolo 15. La suddivisione delle squadre in fasce e i criteri di composizione degli incontri sono riportati nell'Appendice B del presente regolamento.

Al termine della fase di qualificazione viene redatta una classifica generale che determina gli accessi e il posizionamento nel tabellone finale. Accedono alla fase finale le migliori 64 squadre.

10.4 Accessi alla Fase Finale

Le 64 qualificate vengono inserite nel tabellone secondo il seguente schema.

- Dal 1° all'8° posto: qualificazione diretta agli Ottavi di Finale.
 - Dal 9° al 16° posto: qualificazione diretta ai Sedicesimi di Finale.
 - Dal 17° al 24° posto: qualificazione diretta ai Trentaduesimi di Finale.
 - Dal 25° al 32° posto: qualificazione diretta al Terzo Turno Playoff.
 - Dal 33° al 64° posto: accesso al Primo Turno Playoff.
-

10.5 Fase Finale

La fase playoff comprende Primo Turno, Secondo Turno e Terzo Turno Playoff, disputati in gara secca.

Dai Trentaduesimi di Finale fino alle Semifinali le sfide si disputano con gare di andata e ritorno.

La Finale e la Finale per il 3° posto si disputano in gara unica.

Il tabellone ufficiale della competizione è riportato nell'Appendice B, che costituisce parte integrante del presente regolamento.

10.6 Gare ad Eliminazione Diretta

In caso di parità al termine di una sfida ad eliminazione diretta si applicano nell'ordine:

1. Tempi supplementari;
2. Calci di rigore;

Non sono previsti fattore campo e gol in trasferta. Le modalità di calcolo sono disciplinate dall'Articolo 11.

10.7 Albo d'Oro

La Coppa Fanta a 20 assegna un titolo ufficiale del Fanta a 20. I risultati vengono registrati nell'albo d'oro storico della competizione.

11 ARTICOLO 11 – REGOLE DI CALCOLO

11.1 Principi Generali

Tutte le partite del Fanta a 20 vengono calcolate attraverso il sistema di punteggio previsto dalla piattaforma ufficiale. La fonte ufficiale per voti, bonus, malus, assist e statistiche è Fantacalcio.it. Eventuali correzioni pubblicate dalla fonte ufficiale verranno automaticamente recepite dal Fanta a 20.

11.2 Fasce Gol

La conversione dei punteggi in gol avviene tramite il sistema delle fasce gol. La prima soglia è fissata a 62 punti e successivamente viene assegnato un gol aggiuntivo ogni 4 punti.

11.3 Bonus e Malus

Ai fini del calcolo del fantapunteggio si applicano i seguenti valori: gol segnato +3, assist +1, porta inviolata +1, rigore parato +3, gol subito -1, rigore sbagliato -3, autogol -2, ammonizione -0,5, espulsione -1, giocatore senza voto ma ammonito 5,5.

11.4 Bonus Capitano

Ogni fantallenatore giornata per giornata deve indicare un capitano e un vicecapitano. Il bonus capitano assegna 0,5 punti per ogni 0,5 di voto oltre il 6. Ai fini del calcolo viene considerato esclusivamente il voto in pagella, senza bonus o malus derivanti dagli eventi di gioco. Qualora il capitano non riceva un voto valido, il bonus viene attribuito al vicecapitano purché anch'egli riceva un voto valido.

11.5 Modificatore Difesa

Nel Fanta a 20 è attivo il Modificatore Difesa. Il modificatore viene calcolato sulla media tra il voto del portiere e i voti dei tre migliori difensori schierati e si attiva esclusivamente in presenza di almeno quattro difensori titolari.

Le fasce bonus sono le seguenti: da 6,00 a 6,24 +1; da 6,25 a 6,49 +2; da 6,50 a 6,74 +3; da 6,75 a 6,99 +4; da 7,00 in poi +6.

11.6 Tempi Supplementari

Nelle competizioni ad eliminazione diretta, in caso di parità al termine della sfida, si procede ai tempi supplementari secondo le regole previste dalla piattaforma.

Il calcolo viene effettuato utilizzando i quattro migliori giocatori di movimento presenti in panchina, con voto valido e non già



subentrati durante la partita. I portieri non vengono considerati. Qualora una squadra non disponga di quattro giocatori validi, per ogni giocatore mancante viene attribuito un voto pari a 5,5.

La fantamedia ottenuta viene convertita in gol secondo le soglie previste dalla piattaforma e sommata al risultato della sfida.

Le soglie sono le seguenti: da 0 a 6,49: nessun gol; da 6,50 a 6,99: 1 gol; da 7,00 a 7,49: 2 gol; Da 7,50 a 7,99: 3 gol.

11.7 Calci di Rigore

Se la parità persiste dopo i tempi supplementari, la qualificazione viene decisa ai calci di rigore secondo le regole previste dalla piattaforma.

Un rigore è considerato realizzato quando il giocatore incaricato ottiene un voto puro pari o superiore a 6. Non vengono considerati bonus e malus.

L'ordine dei rigoristi è determinato automaticamente dalla piattaforma sulla base della formazione schierata, seguendo il seguente criterio:

- dal basso verso l'alto, se la visualizzazione della formazione è a elenco (attaccanti, centrocampisti, difensori e portiere)
- da sinistra verso destra, se la visualizzazione della formazione è a campo di gioco (rispettando sempre l'ordine: attaccanti, centrocampisti, difensori e portiere).

Iniziano a tirare i titolari, se la parità persiste, vengono utilizzati i giocatori subentrati dalla panchina con voto valido, seguendo l'ordine della panchina stessa.

Nel caso in cui una squadra non disponga di un numero sufficiente di giocatori con voto valido, i rigori mancanti vengono considerati sbagliati.

Qualora persista la parità anche dopo una serie completa di rigori ad oltranza, la piattaforma aumenta automaticamente la soglia necessaria per segnare.

La soglia passa da 6 a 6,5. Un giocatore dovrà quindi ottenere almeno 6,5 come voto puro per trasformare il proprio rigore.

11.8 Validità dei Risultati

I risultati generati dalla piattaforma relativamente a partite, classifiche, qualificazioni, tempi supplementari e calci di rigore sono considerati ufficiali e vincolanti. Eventuali contestazioni potranno essere accolte esclusivamente in presenza di errori tecnici accertati.

12 ARTICOLO 12 – FORMAZIONI, PANCHINA E INTEGRITÀ SPORTIVA

12.1 Inserimento della Formazione

Ogni fantallenatore è tenuto a schierare la propria formazione tramite la piattaforma ufficiale entro l'orario di inizio della prima gara valida della giornata.

In caso di malfunzionamenti generalizzati della piattaforma che impediscano l'inserimento della formazione, questa potrà essere comunicata nel gruppo ufficiale della lega entro il termine previsto. La procedura non è applicabile a dimenticanze, ritardi o problemi tecnici individuali.

12.2 Mancato Inserimento della Formazione

In caso di mancato inserimento, la piattaforma recupererà automaticamente la formazione della giornata precedente. Qualora non esista una formazione precedente valida, gli amministratori potranno inserirne una manualmente al solo scopo di garantire la regolarità della competizione.

La seconda mancata formazione stagionale comporta la perdita del 50% della cauzione. La terza mancata formazione comporta la





perdita della restante parte della cauzione. Il fantallenatore che non inserisce personalmente la formazione per oltre cinque giornate nel corso della stagione perde il diritto di partecipare alla stagione successiva, salvo diversa valutazione del Direttivo per comprovati motivi.

12.3 Panchina e Moduli

La compilazione completa della panchina è obbligatoria. Sono previste fino a undici sostituzioni automatiche, gestite dalla piattaforma secondo le impostazioni ufficiali della lega.

Sono consentiti esclusivamente i seguenti moduli: 3-4-3, 3-5-2, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-3-2 e 5-4-1.

Il cambio modulo e l'opzione Switch sono attivi secondo le regole previste dalla piattaforma. Nei casi in cui il sistema debba ricorrere al cambio modulo, l'ordine della panchina determina la priorità d'ingresso dei giocatori, hanno priorità di ingresso i giocatori collocati più in alto nella panchina. La costruzione della panchina costituisce una scelta tecnica del fantallenatore.

12.4 Integrità Sportiva

Ogni fantallenatore è tenuto a schierare una formazione competitiva e coerente con il valore della propria rosa in tutte le competizioni e in ogni fase della stagione.

È vietato adottare comportamenti finalizzati a favorire o danneggiare altre squadre, alterare classifiche, influenzare promozioni, retrocessioni, qualificazioni o risultati delle competizioni.

Costituiscono esempi di comportamento irregolare lo schieramento deliberato di formazioni palesemente indebolite e qualsiasi comportamento finalizzato a ottenere una sconfitta volontaria o a favorire terzi. In presenza di violazioni evidenti dell'integrità sportiva, il Direttivo potrà intervenire adottando i provvedimenti previsti dal presente regolamento.

13 ARTICOLO 13 – PARTITE RINVIATE, SOSPESSE E RECUPERI

13.1 Principio Generale

Il Fanta a 20 recepisce le decisioni ufficiali della Lega Serie A, di Fantacalcio.it e della piattaforma utilizzata per la gestione delle competizioni. In caso di partite rinviate, sospese o non concluse regolarmente, l'obiettivo prioritario sarà sempre l'utilizzo dei voti reali.

13.2 Partite Rinviate e Recupero

Qualora una o più partite vengano rinviate e recuperate prima dell'inizio della giornata successiva, il calcolo verrà sospeso fino alla disputa del recupero.

Qualora il recupero sia previsto oltre la giornata successiva, il Direttivo valuterà la soluzione più idonea in base alla competizione interessata, privilegiando ove possibile l'attesa del recupero ufficiale e l'utilizzo dei voti reali.

Nelle competizioni ad eliminazione diretta, qualora il rinvio comprometta il regolare svolgimento del calendario, potrà essere applicato il criterio del voto d'ufficio previsto dalla piattaforma.

13.3 Partite Sospese e Casi Straordinari

Le partite sospese e le situazioni non disciplinate dal presente regolamento saranno gestite secondo le decisioni ufficiali degli organi competenti e della piattaforma utilizzata. Qualora necessario, il Direttivo potrà adottare provvedimenti straordinari finalizzati a garantire la regolarità delle competizioni.

14 ARTICOLO 14 – DISCIPLINA E SANZIONI

14.1 Principi Generali

Il Fanta a 20 si fonda sui principi di rispetto reciproco, correttezza sportiva, partecipazione attiva e spirito competitivo. Sfottò, rivalità sportive e prese in giro fanno parte del gioco purché rimangano entro i limiti del rispetto reciproco.

14.2 Comportamenti Vietati

Sono vietati tutti i comportamenti contrari ai principi della competizione, tra cui insulti gravi, minacce, discriminazioni, molestie, atteggiamenti tossici verso altri fantallenatori, tentativi di aggirare il regolamento, collusioni e qualsiasi comportamento volto ad alterare il regolare svolgimento delle competizioni.

14.3 Collaborazione con il Direttivo

Ogni fantallenatore è tenuto a collaborare con il Direttivo in caso di verifiche o richieste di chiarimento. Comportamenti ostruzionistici o rifiuti immotivati potranno essere valutati disciplinarmente.

14.4 Sanzioni

In base alla gravità dell'infrazione, il Direttivo potrà applicare una o più delle seguenti sanzioni: richiamo ufficiale, penalizzazione in classifica, esclusione da specifiche competizioni, esclusione dalla stagione successiva, esclusione immediata dalla competizione o radiazione dal Fanta a 20.

Le penalizzazioni in classifica potranno variare da 1 a 10 punti in funzione della gravità della violazione.

14.5 Decisioni Disciplinari

Le decisioni disciplinari adottate dal Direttivo sono immediatamente esecutive e vincolanti per tutti i fantallenatori.

15 ARTICOLO 15 – IDENTITÀ DELLE SOCIETÀ

15.1 Identità Sportiva e Storico Ufficiale

Ogni fantallenatore rappresenta una società sportiva identificata in modo permanente all'interno del Fanta a 20. Il Fanta a 20 mantiene uno storico ufficiale delle società comprensivo di risultati, titoli, promozioni, retrocessioni, finali, qualificazioni e record statistici.

15.2 Modalità Carriera

A partire dalla stagione 2026/2027 è introdotta la Modalità Carriera. Ogni fantallenatore mantiene la propria società stagione dopo stagione, indipendentemente da promozioni, retrocessioni o cambi di categoria.

Ogni società è associata a una squadra calcistica reale esclusivamente per finalità identificative e storiche, senza alcun effetto sportivo o competitivo.



15.3 Nome e Logo della Squadra

Il nome della squadra deve essere riconducibile alla società reale associata. Sono ammesse personalizzazioni e denominazioni creative purché compatibili con il decoro della competizione.

Ogni società deve disporre di un logo ufficiale conforme alle indicazioni comunicate dal Direttivo. In caso di mancato caricamento entro i termini previsti, il Direttivo potrà concedere una proroga o utilizzare temporaneamente il logo della squadra reale associata.

15.4 Ranking Storico Fanta a 20

Il Fanta a 20 adotta un Ranking Storico delle Società finalizzato a misurare il rendimento sportivo delle squadre nel corso delle stagioni.

Il Ranking Storico viene aggiornato al termine di ogni stagione secondo criteri stabiliti dal Direttivo e tiene conto dei risultati ottenuti nelle competizioni ufficiali del Fanta a 20.

Il Ranking Storico può essere utilizzato per determinare fasce, teste di serie, calendari o altri criteri di accesso e composizione delle competizioni previsti dal presente regolamento.

16 ARTICOLO 16 – DISPOSIZIONI FINALI

16.1 Entrata in Vigore

Il presente regolamento entra in vigore dalla data della sua pubblicazione ufficiale e sostituisce integralmente ogni versione precedente.

16.2 Modifiche Regolamentari

Le regole sportive fondamentali del Fanta a 20 possono essere modificate esclusivamente prima dell'inizio di una nuova stagione e devono essere comunicate attraverso i canali ufficiali.

Nel corso della stagione il Direttivo può adottare disposizioni organizzative, interpretative o straordinarie qualora necessarie per garantire il corretto svolgimento delle competizioni, senza alterarne i principi fondamentali.

16.3 Appendici

Le appendici ufficialmente pubblicate costituiscono parte integrante del presente regolamento e ne condividono il medesimo valore regolamentare.

16.4 Clausola di Salvaguardia

Qualora una disposizione del presente regolamento risulti incompleta o non applicabile a una specifica situazione, le restanti disposizioni continueranno ad avere piena efficacia. In tali casi il Direttivo adotterà la soluzione più coerente con i principi generali della competizione.

16.5 Spirito del Fanta a 20

Il Fanta a 20 si fonda sui principi di correttezza sportiva, rispetto reciproco, meritocrazia e partecipazione attiva. Ogni disposizione del presente regolamento deve essere interpretata nel rispetto di tali principi e nell'interesse generale della competizione.



A. APPENDICE A – PREMI E MONTEPREMI

A.1 Quote di Partecipazione

Per la stagione 2026/2027 ogni fantallenatore versa: Quota di iscrizione: 50 €; Cauzione: 10 € Totale da versare: 60 €

A.2 Premi Campionato

Campione di Lega: 1° classificato: 350 €; 2° classificato: 200 €; 3° classificato: 100 €; 4° classificato: 50 €

A.3 Competizioni Europee

Champions League: 100 €; Europa League: 75 €; Conference League: 50 €

A.4 Coppa Fanta a 20

1° classificato: 150 €; 2° classificato: 100 €; 3° classificato: 75 €; 4° classificato: 50 €

B. APPENDICE B – COPPA FANTA A 20 STRUTTURA CALENDARIO E TABELLONE

B.1 Ranking Storico e Fasce

Per la fase di qualificazione della Coppa Fanta a 20 le 100 squadre partecipanti vengono suddivise in cinque fasce da 20 squadre ciascuna sulla base del Ranking Storico Fanta a 20 aggiornato all'inizio della stagione.

FASCIA	POSIZIONE RANKING
Fascia 1 (F1)	1 ^a -20 ^a
Fascia 2 (F2)	21 ^a -40 ^a
Fascia 3 (F3)	41 ^a -60 ^a
Fascia 4 (F4)	61 ^a -80 ^a
Fascia 5 (F5)	81 ^a -100 ^a

B.2 Composizione del Calendario

La fase di qualificazione si disputa su 14 giornate.

Gli accoppiamenti vengono generati in modo da garantire un calendario differenziato in base alla fascia di appartenenza. Ogni squadra affronta 14 avversarie differenti e non può incontrare la stessa squadra più di una volta durante la fase di qualificazione.

La distribuzione degli incontri per fascia è la seguente:

FASCIA	Avversarie F1	Avversarie F2	Avversarie F3	Avversarie F4	Avversarie F5
Fascia 1 (F1)	2	3	3	3	3
Fascia 2 (F2)	3	2	3	3	3
Fascia 3 (F3)	3	3	2	3	3
Fascia 4 (F4)	3	3	3	2	3
Fascia 5 (F5)	3	3	3	3	2

B.3 Tabellone Fase Finale

IN AZZURRO PARTE SINISTRA DEL TABELLONE **IN ARANCIONE PARTE DESTRA DEL TABELLONE**

STRUTTURA ELIMINAZIONE DIRETTA:

T1	T1 PLAYOFF	T2	T2 PLAYOFF	T3	T3 PLAYOFF
G1	35°-62°	G17	WG1-WG2	G25	32°-WG17
G2	45°-52°				
G3	39°-58°	G18	WG3-WG4	G26	28°-WG18
G4	43°-54°				
G5	33°-64°	G19	WG5-WG6	G27	29°-WG19
G6	47°-49°				
G7	37°-60°	G20	WG7-WG8	G28	25°-WG20
G8	41°-56°				
G9	36°-61°	G21	WG9-WG10	G29	31°-WG21
G10	46°-51°				
G11	40°-57°	G22	WG11-WG12	G30	27°-WG22
G12	44°-53°				
G13	34°-63°	G23	WG13-WG14	G31	30°-WG23
G14	48°-50°				
G15	38°-59°	G24	WG15-WG16	G32	26°-WG24
G16	42°-55°				

32E	TRENTADUESIMI	16E	SEDICESIMI	8VI	OTTAVI
G33	21°-WG25	G41	15°-WG33	G49	1°-WG41
G34	17°-WG26	G42	11°-WG34	G50	5°-WG42
G35	20°-WG27	G43	10°-WG35	G51	4°-WG43
G36	24°-WG28	G44	14°-WG36	G52	8°-WG44
G37	22°-WG29	G45	16°-WG37	G53	2°-WG45
G38	18°-WG30	G46	12°-WG38	G54	6°-WG46
G39	19°-WG31	G47	13°-WG39	G55	3°-WG47
G40	23°-WG32	G48	9°-WG40	G56	7°-WG48