

FANTASICILYSOCCER

# Regolamento generale

**Edizione XIV · 2026/2027**

Versione 1.1 · 15 luglio 2026  
Regole generali e struttura sportiva

# Come leggere questo documento

---

Il regolamento raccoglie le norme generali dell'Edizione XIV. Date, numero definitivo di partecipanti, composizione dei mercati, gironi e montepremi saranno comunicati ufficialmente alla chiusura delle iscrizioni.

**Regole confermate.** Le disposizioni presenti in questa versione sono applicabili all'Edizione XIV, salvo gli elementi dichiarati espressamente “in definizione”.

**Elementi in definizione.** Penalità per mancato invio della formazione e disciplina economica degli scambi saranno pubblicate prima dell'inizio della stagione e non avranno efficacia retroattiva.

## Indice

- |                                      |                                  |
|--------------------------------------|----------------------------------|
| 1. Principi generali                 | 7. Calcolo dei risultati         |
| 2. Iscrizione e struttura della lega | 8. Calendario e competizioni     |
| 3. Mercati e gestione delle rose     | 9. Serie, promozioni e playoff   |
| 4. Rosa e moduli                     | 10. Coppe FSS                    |
| 5. Formazioni e sostituzioni         | 11. Premi                        |
| 6. Voti, bonus e malus               | 12. Comunicazioni e controversie |

# 1. Principi generali

---

**1.1 Finalità.** FantaSicilySoccer, di seguito "FSS", è una lega privata organizzata sulla piattaforma Leghe Fantacalcio. La partecipazione comporta l'accettazione del presente regolamento e delle comunicazioni ufficiali dell'organizzazione.

---

**1.2 Stabilità delle regole.** Le regole sportive non vengono modificate durante la stagione. Sono ammesse esclusivamente correzioni necessarie per errori materiali, indisponibilità della piattaforma, variazioni del calendario reale o casi eccezionali che impediscano la regolare prosecuzione del gioco. Ogni intervento deve essere motivato e comunicato a tutti i partecipanti.

---

**1.3 Gerarchia delle fonti.** In caso di contrasto prevalgono, nell'ordine: questo regolamento; le comunicazioni ufficiali dell'organizzazione; le impostazioni tecniche visibili su Leghe Fantacalcio. Un errore di configurazione della piattaforma non modifica automaticamente la regola sostanziale.

---

**1.4 Correttezza sportiva.** Ogni partecipante è tenuto a mantenere una condotta leale, a non alterare aste, scambi, risultati o classifiche e a segnalare tempestivamente eventuali anomalie.

---

**1.5 Terminologia.** "Giornata FSS" indica la giornata di Serie A utilizzata per il calcolo; "mercato" indica il gruppo di otto squadre che condivide i calciatori; "competizione" indica uno dei tornei sportivi organizzati da FSS.

---

## 2. Iscrizione e struttura della lega

---

### 2.1 Quota e conferma

La quota individuale dell'Edizione XIV è fissata in **120,00 €**. La prima tranche di 60,00 € conferma l'iscrizione e abilita alla partecipazione al mercato iniziale. Il termine per il saldo della seconda tranche viene comunicato ufficialmente dall'organizzazione.

Gli importi lasciati a credito dai premi dell'edizione precedente sono imputati alla quota di iscrizione. Il partecipante versa soltanto l'eventuale differenza residua.

### 2.2 Partecipanti e mercati

Il numero definitivo dei partecipanti viene stabilito alla chiusura delle iscrizioni. Ogni **otto iscritti** viene attivato un mercato. Le ammissioni sono quindi organizzate per blocchi completi di otto; eventuali iscritti eccedenti restano in attesa fino al completamento del blocco successivo.

La distribuzione nei mercati avviene mediante sorteggio. Il mercato assegnato resta invariato per l'intera stagione e ogni squadra può effettuare operazioni soltanto nel proprio mercato.

### 2.3 Serie di appartenenza

- chi proviene dalla Serie A conserva la Serie A;
- chi proviene da B1 o B2 conserva la macro-categoria Serie B ed è sorteggiato nel girone della nuova stagione;
- chi proviene da C1, C2 o C3 conserva la macro-categoria Serie C ed è sorteggiato nel girone della nuova stagione;
- i nuovi iscritti partono dalla Serie C;
- eventuali posti vacanti sono coperti tramite ripescaggio secondo l'ordine della classifica playoff dell'edizione precedente.

## 3. Mercati e gestione delle rose

### 3.1 Mercato iniziale

Il mercato iniziale si svolge online, a buste chiuse, su Leghe Fantacalcio. Ogni squadra dispone di **500 crediti**, utilizzabili sia per la creazione della rosa sia durante la stagione.

Il mercato iniziale è articolato in **quattro tornate**. Apertura e scadenze sono pubblicate tramite comunicazione ufficiale. Al termine di ogni tornata i calciatori vengono assegnati secondo le regole della piattaforma.

**Parità della migliore offerta.** Il calciatore non viene assegnato e torna disponibile nella tornata successiva.

- È vietato svincolare calciatori tra una tornata e la successiva del mercato iniziale.
- Il nome della squadra deve essere mantenuto nelle stagioni successive, salvo autorizzazione dell'organizzazione.
- Dopo la quarta tornata può essere aperta una finestra scambi; tempi e condizioni sono comunicati separatamente.

### 3.2 Mercati di riparazione

Le finestre di riparazione sono cinque. Le date effettive sono indicate nel calendario ufficiale dell'Edizione XIV. Ogni sessione è composta da quattro tornate:

| Tornata        | Scadenza ordinaria   |
|----------------|----------------------|
| 1 <sup>a</sup> | Martedì, ore 23:00   |
| 2 <sup>a</sup> | Mercoledì, ore 14:00 |
| 3 <sup>a</sup> | Giovedì, ore 14:00   |
| 4 <sup>a</sup> | Giovedì, ore 23:00   |

Ogni squadra può presentare al massimo cinque offerte complessive per sessione. Nella stessa sessione non è consentito svincolare e riacquistare il medesimo calciatore.

### 3.3 FVM, FVMp e svincoli

Il FVM è il valore generale espresso in millesimi. Il **FVMp** è il valore riparametrato sul budget della lega e costituisce il riferimento economico FSS. Salvo eccezioni comunicate, lo svincolo restituisce il 100% del FVMp corrente.

Nella prima finestra di riparazione, un calciatore non più tesserato in Serie A può essere svincolato al costo di acquisto. Tutti gli altri svincoli seguono il FVMp.

### 3.4 Promessa di svincolo

È ammessa la promessa di svincolo prevista dalla piattaforma: la cessione del calciatore indicato diventa effettiva soltanto in caso di vittoria della busta collegata.

### 3.5 Scambi

#### IN DEFINIZIONE

Frequenza, numero massimo di calciatori, criterio di equivalenza economica e strumento di verifica saranno disciplinati in un allegato successivo. I vecchi riferimenti allo “Scambiulatore” non sono applicabili all'Edizione XIV.

## 4. Rosa e moduli

---

Ogni rosa è composta da 25 calciatori:

| Ruolo          | Numero |
|----------------|--------|
| Portieri       | 3      |
| Difensori      | 8      |
| Centrocampisti | 8      |
| Attaccanti     | 6      |

I moduli ammessi sono: **3-5-2, 4-4-2, 4-3-3, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1 e 3-4-3.**

## 5. Formazioni e sostituzioni

---

### 5.1 Invio

La formazione deve essere salvata entro un minuto prima dell'inizio della prima partita della giornata. Deve essere identica per tutte le competizioni, utilizzando la funzione "salva per tutte le competizioni".

La formazione della **Classifica a Punteggio** è quella ufficiale. Se vengono salvate formazioni diverse, quella presente nella Classifica a Punteggio viene applicata a tutte le competizioni. Se tale formazione manca, la giornata è considerata non inviata anche quando ne sia stata salvata una in un'altra competizione.

In caso di mancato invio viene riproposta la formazione valida della giornata precedente. Alla prima giornata viene utilizzata una formazione d'ufficio in ordine alfabetico, senza sostituzioni, con modulo 5-4-1.

### 5.2 Penalità

IN DEFINIZIONE

La disciplina delle penalità per invii mancanti o ripetutamente omessi sarà approvata prima della prima giornata. Nessuna penalità non pubblicata potrà essere applicata retroattivamente.

### 5.3 Panchina e sostituzioni

La panchina è lunga: tutti i calciatori non titolari possono essere inseriti, e l'ordine indicato determina la priorità di ingresso. Sono consentite al massimo cinque sostituzioni.

In assenza di una riserva dello stesso ruolo, il sistema può effettuare il cambio modulo facendo entrare il primo calciatore utile, purché il modulo risultante sia tra quelli ammessi.

### 5.4 Switch Plus

Lo Switch Plus consente di associare a un titolare un calciatore della panchina. Se il titolare non inizia dal primo minuto la propria partita reale, i due calciatori vengono scambiati prima del calcolo. Lo Switch non conta come sostituzione e può produrre un cambio modulo valido.

### 5.5 Riserva d'ufficio

Se sostituzioni e cambio modulo non consentono di raggiungere undici calciatori con voto, vengono assegnate le riserve d'ufficio necessarie: 3 punti per un calciatore di movimento e 2 punti per il portiere.



## 6. Voti, bonus e malus

La fonte ufficiale è la redazione **Italia** disponibile su Leghe Fantacalcio. Rettifiche provenienti da fonti differenti non modificano i risultati FSS.

| Bonus                        | Valore | Malus            | Valore |
|------------------------------|--------|------------------|--------|
| Gol attaccante su azione     | +3     | Gol subito       | -1     |
| Gol centrocampista su azione | +3,5   | Autogol          | -2     |
| Gol difensore su azione      | +4     | Ammonizione      | -0,5   |
| Gol portiere su azione       | +5     | Espulsione       | -1,5   |
| Gol decisivo per la vittoria | +1     | Rigore sbagliato | -3     |
| Gol decisivo per il pareggio | +0,5   |                  |        |
| Gol su rigore                | +2     |                  |        |
| Assist                       | +1     |                  |        |
| Rigore parato                | +3     |                  |        |
| Portiere senza gol subiti    | +1     |                  |        |
| Fair play                    | +1     |                  |        |
| Fattore campo                | +2     |                  |        |

Il bonus fair play è assegnato quando nessun calciatore che contribuisce al punteggio riceve ammonizioni o espulsioni e non vengono utilizzate riserve d'ufficio.

Il fattore campo si applica esclusivamente agli scontri diretti per i quali è previsto dal calendario. Non si applica a Classifica a Punteggio, Torneo 500, Formula 1, Highlander, Top Score, playoff e finali in gara secca.

# 7. Calcolo dei risultati

## 7.1 Fasce gol

| Punteggio     | Gol |
|---------------|-----|
| Meno di 66    | 0   |
| Da 66 a 69,99 | 1   |
| Da 70 a 73,99 | 2   |
| Da 74 a 77,99 | 3   |
| Da 78 a 81,99 | 4   |

Per ogni ulteriore fascia completa di quattro punti viene assegnato un gol aggiuntivo.

## 7.2 Regola autogol

Se il risultato determinato dalle fasce è 0-0 e la differenza tra i punteggi è superiore a 4 punti, viene assegnato un gol alla squadra con il punteggio maggiore.

## 7.3 Modificatore difesa

Il modificatore si applica se portiere e almeno quattro difensori titolari ottengono voto. Si calcola la media del voto del portiere e dei tre migliori difensori:

| Media            | Bonus |
|------------------|-------|
| Da 6,00 a 6,49   | +1    |
| Da 6,50 a 6,99   | +2    |
| 7,00 o superiore | +3    |

## 7.4 Supplementari e rigori

Nelle fasi a eliminazione diretta, in caso di parità complessiva, si applicano supplementari e calci di rigore secondo le impostazioni pubblicate per la competizione su Leghe Fantacalcio.

## 7.5 Partite rinviate, sospese o annullate

La giornata è valida quando vengono disputate almeno 6 delle 10 partite di Serie A. Ai calciatori appartenenti alle partite non disputate viene assegnato un voto d'ufficio pari a **6**, senza bonus o malus.

Se vengono disputate meno di 6 partite, il calcolo resta sospeso fino ai recuperi. L'organizzazione può attendere il recupero anche con almeno 6 partite disputate quando il voto d'ufficio comprometterebbe il regolare passaggio di un turno a eliminazione diretta; la decisione deve essere comunicata prima del calcolo definitivo.

## 8. Calendario e competizioni

---

Il calendario sportivo è pubblicato come allegato PDF separato. Identifica, per ciascuna giornata di Serie A, le competizioni attive e le relative fasi. Le date seguono il calendario reale e possono essere riallineate in caso di anticipi, posticipi o recuperi.

**Giornate libere.** La 16<sup>a</sup> e la 38<sup>a</sup> giornata non ospitano incontri delle Serie o dei playoff. I playoff delle due fasi si disputano su tre giornate: 17<sup>a</sup>-19<sup>a</sup> e 35<sup>a</sup>-37<sup>a</sup>.

### 8.1 Classifica a Punteggio

Comprende tutte le squadre ed è attiva in ogni giornata. La classifica è ordinata per somma dei fantapunti. In caso di parità prevale la squadra rimasta davanti per il maggior numero di giornate; un'ulteriore parità viene risolta tramite il miglior punteggio di giornata e, successivamente, il secondo miglior punteggio.

### 8.2 Torneo 500

La classifica somma i fantapunti fino al raggiungimento o superamento di 500 punti. La graduatoria viene congelata nella giornata del superamento della soglia e riparte dalla giornata successiva. Sono previsti cinque cicli; i primi cinque di ogni ciclo ricevono il premio previsto e non partecipano ai cicli successivi.

### 8.3 Formula 1

In ogni giornata attiva viene compilata una classifica dei punteggi FSS. Le prime venti squadre ricevono rispettivamente: 50, 42, 36, 32, 28, 25, 22, 19, 16, 13, 11, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 e 1 punto.

La competizione è attiva nelle giornate dispari e in tutte le ultime quattro giornate. In caso di parità finale prevale la maggiore somma di fantapunti ottenuta nelle giornate della Formula 1.

## 8.4 Highlander

Highlander è una competizione a eliminazione progressiva basata sul punteggio della singola giornata. È attiva nelle giornate pari e in tutte le ultime quattro giornate.

| Turni   | Squadre eliminate |
|---------|-------------------|
| 1°-2°   | Ultime 10         |
| 3°-4°   | Ultime 9          |
| 5°      | Ultime 8          |
| 6°      | Ultime 7          |
| 7°-8°   | Ultime 6          |
| 9°      | Ultime 5          |
| 10°-11° | Ultime 4          |
| 12°-14° | Ultime 3          |
| 15°-16° | Ultime 2          |
| 17°-20° | Ultima squadra    |

Una parità sulla soglia di eliminazione produce uno spareggio nella giornata successiva tra le sole squadre coinvolte. In caso di parità irrisolta nell'ultima giornata, il premio viene diviso.

## 8.5 Top Score

La classifica considera il miglior punteggio di giornata di ogni squadra. A parità prevale il secondo miglior punteggio, poi il terzo e così via.

## 9. Serie, promozioni e playoff

---

Serie A, B e C sono competizioni continuative. Ogni fase ordinaria comprende 15 giornate di sola andata, senza fattore campo:

- prima fase: giornate 1-15; playoff: giornate 17-19;
- seconda fase: giornate 20-34; playoff: giornate 35-37;
- 16<sup>a</sup> e 38<sup>a</sup> giornata libere.

Serie B e Serie C vengono sorteggiate nuovamente tra le due fasi. Numero e composizione dei gironi dipendono dagli iscritti e vengono comunicati ufficialmente dopo la chiusura delle iscrizioni.

### 9.1 Struttura di riferimento con 96 squadre

Con 96 partecipanti la struttura comprende Serie A, B1, B2, C1, C2 e C3, ciascuna da 16 squadre.

- Serie A: le ultime due retrocedono in Serie B.
- Serie B: la prima di ciascun girone è promossa in Serie A; le ultime due di ciascun girone retrocedono in Serie C.
- Serie C: la prima di ciascun girone e la migliore seconda sono promosse in Serie B. A parità tra le seconde prevale la maggiore somma di fantapunti.

### 9.2 Playoff Serie A

Partecipano quattro squadre provenienti dalla Serie A e otto dalla Serie B. Le dodici squadre formano un girone unico su tre giornate; le prime quattro ottengono un posto in Serie A.

- squadre provenienti dalla Serie A: handicap +1;
- seconde e terze di Serie B: nessun handicap;
- quarte e quinte di Serie B: handicap -1.

### 9.3 Playoff Serie B

Partecipano sei squadre provenienti dalla Serie B e quattordici dalla Serie C. Le venti squadre formano un girone unico su tre giornate; le prime sei ottengono un posto in Serie B.

- squadre provenienti dalla Serie B: handicap +1;
- seconde non promosse e terze di Serie C: nessun handicap;
- quarte, quinte e seste di Serie C: handicap -1.

### 9.4 Criteri di parità

Nelle competizioni a calendario, esclusi i playoff, si applicano nell'ordine: classifica avulsa, somma fantapunti, differenza reti, gol fatti, minori gol subiti. Per i playoff prevalgono: punti, somma fantapunti nelle tre giornate, differenza reti, gol fatti, minori gol subiti.

## 10. Coppe FSS

---

### 10.1 Coppa Italia

La Coppa Italia coinvolge tutte le squadre e viene disputata due volte. Nella struttura da 96 partecipanti, le ultime 64 della Classifica a Punteggio giocano i preliminari; le 32 qualificate raggiungono le prime 32 nel tabellone dei trentaduesimi.

Preliminari e turni fino alle semifinali si disputano con andata, ritorno e fattore campo. **La finale è in gara secca, senza fattore campo.** Gli accoppiamenti completi sono pubblicati nel tabellone ufficiale.

### 10.2 Champions League

Con 96 partecipanti la prima fase coincide con i dodici mercati: gironi da otto, andata e ritorno per 14 giornate. Accedono alla seconda fase le prime due di ogni girone e le otto migliori terze.

Le quattro restanti terze e le dodici quarte accedono all'Europa League; quinte, seste, settime e ottave accedono alla Conference League.

Nella seconda fase le 32 qualificate formano otto gironi da quattro con andata e ritorno. Le prime due accedono agli ottavi di Champions; terze e quarte accedono all'Europa League. Dagli ottavi alle semifinali si gioca andata e ritorno con fattore campo; finale in gara secca.

### 10.3 Europa League

Partecipano le 32 squadre provenienti dalle due fasi di Champions League. Il tabellone segue l'ordine della Classifica a Punteggio con schema tennistico. Dai sedicesimi alle semifinali si gioca andata e ritorno con fattore campo; finale in gara secca.

### 10.4 Conference League

Partecipano le 48 squadre provenienti dalla prima fase di Champions League. Sono distribuite in otto gironi da sei, composti in base alla Classifica a Punteggio.

**Fase a gironi di sola andata:** ogni squadra disputa cinque partite nelle giornate 21-25.

La fase a eliminazione diretta si disputa con andata e ritorno e fattore campo; la finale è in gara secca e senza fattore campo.

## 11. Premi

---

Il montepremi dell'Edizione XIV dipende dal numero definitivo di iscritti e viene pubblicato con comunicazione ufficiale prima dell'inizio delle competizioni.

La tabella deve indicare, per ogni competizione, posizione premiata, importo o natura del premio e numero di assegnazioni. I premi dell'edizione precedente possono essere lasciati, in tutto o in parte, come credito per la quota della stagione successiva.

I premi vengono liquidati dopo la verifica dei risultati definitivi e dell'assenza di pendenze economiche o disciplinari.

## 12. Comunicazioni e controversie

---

**12.1 Unico canale ufficiale.** L'unico canale ufficiale di contatto è il numero WhatsApp personale dell'organizzatore indicato sul portale FSS. Qualunque segnalazione, richiesta, contestazione o comunicazione deve essere inviata con un messaggio **PRIVATO**. I messaggi pubblicati nei gruppi non costituiscono una comunicazione ufficiale e non producono alcun obbligo di intervento.

---

**12.2 Segnalazioni.** Errori tecnici o di calcolo devono essere segnalati tramite messaggio WhatsApp privato entro 48 ore dalla pubblicazione del risultato, fornendo tutti gli elementi necessari alla verifica.

---

**12.3 Rettifiche.** Un errore materiale documentato viene corretto anche quando incide su una classifica o su un passaggio del turno. Le decisioni devono essere tracciabili e comunicate ai partecipanti interessati.

---

**12.4 Casi non previsti.** L'organizzazione decide applicando coerenza con le norme esistenti, parità di trattamento e tutela della regolarità sportiva. Il precedente viene documentato per le edizioni successive.

---