

Fanta Valle Dell'Esaro

II EDIZIONE

Regolamento ufficiale 2026/2027



INDICE

1.FANTA VALLE DELL'ESARO

- 1.1 MISSIONE
- 1.2 ISCRIZIONE
- 1.3 ISCRIZIONI A CAMPIONATO INIZIATO
- 1.4 SOGLIE ISCRITTI
- 1.5 RIMBORSO

2.ROSE E MERCATI

- 2.1 INTRODUZIONE
- 2.2 MERCATI
- 2.3 CAMBI EXTRA

3.REGOLE DI GIOCO

- 3.1 COMPOSIZIONE ROSA
- 3.2 CONSEGNA FORMAZIONE
- 3.3 REGOLE DI GIOCO
- 3.4 BONUS E MALUS
- 3.5 MODIFICATORE DI DIFESA
- 3.6 PARTITE RINVIATE E SOSPESA ED EVENTI STRAORDINARI
- 3.7 CASI PARTICOLARI SUI VOTI
- 3.8 CRITERI GENERALI IN CASO DI PARITA'

4.COMPETIZIONI

- 4.1 FANTA VALLE DELL'ESARO- CLASSIFICA GENERALE
- 4.2 VALLE CUP
- 4.3 ARCOBALENO CUP
- 4.4 CHAMPIONS, EUROPA, CONFERENCE
- 4.5 CIPS CUP
- 4.6 JACKPOT
- 4.7 MIGLIORI PUNTEGGI SETTIMANALI
- 4.8 CAMPIONE D'INVERNO

5.PREMI FANTA VALLE DELL'ESARO

- 5.1 FASCIA "A"
- 5.2 FASCIA "B"
- 5.3 FASCIA "C"

6.COMUNICAZIONI UFFICIALI E ACCETTAZIONE REGOLAMENTO

1.FANTA VALLE DELL'ESARO

1.1 MISSIONE

Fanta Valle dell'Esaro nasce per trasformare il fantacalcio in un'esperienza unica, strategica , divertente e premiante.

La lega valorizza passione, abilità, intuizione, continuità e capacità gestionale durante tutta la stagione.

Ogni partecipante compete non solo per la classifica generale, ma anche per coppe, premi settimanali e traguardi intermedi. L'obiettivo è creare una competizione organizzata, trasparente e coinvolgente, con regole chiare, classifiche ufficiali e con oltre 220 premi concreti.

1.2 ISCRIZIONE

Per partecipare a Fanta Valle dell'Esaro è necessario versare la quota di iscrizione di **100 €** .

Una volta completato il pagamento, il partecipante riceverà le credenziali per accedere alla lega ufficiale **Fanta Valle Dell'Esaro** tramite l'app **Leghe Fantacalcio**.

Fanta Valle dell'Esaro inizia alla 1ª giornata di serie A il 22 Agosto 2026, ma le iscrizioni sono aperte fino al **4 settembre 2026, prima della 3ª giornata di serie A**.

Per iscriversi tramite whatsapp è possibile contattare :

- Gianluigi : 3401699551
- Vincenzo : 3478607907

Per iscriversi tramite Instagram:

🌐 [Fantacalcio Valle dell' Esaro \(@fantavalledellesaro\)](#) • Instagram profile

Per iscriversi tramite sito web :

🌐 [Fanta Valle Dell'Esaro – II Edizione 2026/27](#)

La quota d'iscrizione può essere versata tramite :

- Contanti
- PayPal
- P2P

1.3 ISCRIZIONE A CAMPIONATO INIZIATO

La competizione inizierà ufficialmente dalla **1ª giornata di Serie A 2026/2027**.

Le iscrizioni a Fanta Valle dell'Esaro sono aperte fino al 4 settembre, prima della 3ª giornata di Serie A: Per ogni giornata già disputata al momento dell'iscrizione, alla squadra verrà assegnato un punteggio d'ufficio pari a 69 punti (**es.** iscrizione dopo la 1ª giornata = 69 pt, dopo la 2ª giornata = 138 pt). Tutte le Squadre che si iscriveranno a campionato in corso avranno accesso a tutte le competizioni .

1.4 SOGLIE ISCRITTI

Il montepremi varia in base al numero definitivo di squadre iscritte.

Sono previste 3 fasce organizzative:

Fascia	Numero squadre iscritte
Fascia A	250 o più iscritti
Fascia B	da 200 a 249 iscritti
Fascia C	da 150 a 199 iscritti

La tabella premi definitiva verrà applicata in base al numero effettivo di squadre iscritte alla chiusura delle iscrizioni.

Il montepremi massimo indicato per la Fascia A è garantito solo al raggiungimento di **250 squadre iscritte**.

In caso di superamento delle **300 squadre iscritte**, lo staff potrà comunicare eventuali integrazioni al montepremi o ulteriori premi extra.

1.5 RIMBORSO

La quota di iscrizione non è rimborsabile una volta avviata la competizione (dalla 1ª giornata di Serie A 2026/2027). Eventuali richieste di rimborso presentate prima dell'inizio ufficiale saranno valutate dallo staff caso per caso e comunicate entro 5 giorni lavorativi.

2. ROSE E MERCATI

2.1 INTRODUZIONE

Ogni squadra avrà a disposizione **270 crediti** per creare la propria rosa, utilizzando le quotazioni ufficiali disponibili sull'app Leghe Fantacalcio / Fantacalcio.it.

La rosa potrà essere modificata liberamente fino all'inizio della competizione.

Dall'inizio della competizione fino al termine della stagione, ogni squadra avrà a disposizione un totale di **25 cambi**.

I cambi dovranno essere gestiti autonomamente dal partecipante e non potranno essere reintegrati dallo staff, salvo i casi previsti dalla regola dei cambi extra.

2.2 MERCATI

Il mercato si articola in due fasi :

Fase 1- cambi illimitati

Fino all'inizio della competizione , ogni partecipante potrà effettuare cambi illimitati alla propria rosa.

Durante questa fase non sono previste limitazioni al numero di operazioni di mercato.

La rosa dovrà risultare completa e conforme al regolamento entro l'inizio ufficiale della competizione.

Fase 2 - mercato durante la stagione

Dopo l'inizio della competizione, il mercato sarà aperto tra una giornata e l'altra, secondo le tempistiche previste dall'app Leghe Fantacalcio.

Ogni squadra avrà a disposizione **25 cambi totali** fino alla fine della stagione.

Durante i turni di campionato il mercato sarà chiuso.

Gli svincoli e gli acquisti saranno effettuati alla quotazione attuale del calciatore e non alla quotazione d'acquisto iniziale.

I calciatori infortunati, squalificati, fuori rosa o indisponibili per qualsiasi motivo continueranno a essere conteggiati come cambi ordinari, salvo che non rientrino nella regola dei cambi extra prevista dal punto 2.3.

2.3 CAMBI EXTRA

I cambi extra riguardano esclusivamente i calciatori che non fanno più parte della Serie A.

Il sistema segnalerà questi calciatori con un asterisco (*) accanto al nome o tramite indicazione equivalente prevista dalla piattaforma.

La sostituzione di un calciatore non più appartenente alla Serie A non verrà conteggiata nel limite massimo dei 25 cambi stagionali.

Il calciatore ceduto tramite cambio extra sarà valutato al momento della vendita in base alla sua quotazione attuale e non in base alla quotazione d'acquisto.

Lo staff non potrà attribuire cambi extra manuali per casi diversi da quelli riconosciuti dalla piattaforma o dal regolamento ufficiale della lega.

3. REGOLE DI GIOCO

3.1 COMPOSIZIONE ROSA

Ogni squadra deve essere composta da:

3 portieri; 8 difensori; 8 centrocampisti; 6 attaccanti.

La rosa deve essere costruita con un budget massimo di **270 crediti**.

La rosa deve essere completa entro i termini indicati dalla piattaforma.

Se la rosa risulterà incompleta all'inizio della competizione, non saranno ammessi interventi manuali da parte dello staff. Ogni partecipante è responsabile della corretta gestione della propria squadra, della rosa, della formazione e delle operazioni di mercato.

3.2 CONSEGNA FORMAZIONE

La formazione deve essere inserita tramite app **Leghe Fantacalcio** entro **5 minuti prima dell'inizio della prima partita della giornata di Serie A**.

Oltre tale limite, verrà automaticamente schierata l'ultima formazione valida salvata, secondo le impostazioni della piattaforma.

In caso di mancata consegna della formazione all'inizio della competizione, la squadra otterrà un punteggio pari a **0** anche per le coppe e per tutte le competizioni collegate a quella giornata.

Lo staff non potrà in alcun modo inserire, modificare o correggere rose, formazioni o scelte di gioco per conto dei partecipanti.

Qualsiasi richiesta di intervento manuale sarà considerata non conforme al regolamento.

3.3 REGOLE DI GIOCO

Ogni fantallenatore dovrà schierare:

11 titolari; 7 riserve.

Le riserve subentrano in caso di titolari senza voto, fino a un massimo di **5 sostituzioni**.

Le sostituzioni avvengono solo tra giocatori dello stesso ruolo.

Non è previsto il cambio modulo automatico.

La panchina deve essere composta da 7 giocatori. Ogni fantallenatore può inserire in panchina per ruolo 1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti e 2 attaccanti e inserire liberamente l'ordine di ingresso delle riserve.

I moduli validi sono: 3-4-3; 3-5-2; 4-4-2; 4-3-3; 4-5-1; 5-4-1; 5-3-2.

3.4 BONUS E MALUS

I bonus e malus applicati sono i seguenti:

- Gol segnato +3
- Rigore segnato +3
- Rigore parato +3
- Assist (soft/standard/gold) +1
- Portiere imbattuto +1
- Rigore sbagliato -3
- Gol subito -1
- Ammonizione -0,5
- Autogol -2
- Play of the match +1

3.5 MODIFICATORE DIFESA

Il modificatore di difesa è un bonus calcolato solo se il portiere e almeno 3 difensori portano punteggio alla squadra.

Per ottenere il modificatore è necessario schierare un modulo con almeno 4 difensori.

Ai fini del calcolo vengono considerati:

il voto in pagella del portiere;

i voti in pagella dei 3 migliori difensori.

Non vengono considerati bonus e malus.

Il modificatore viene assegnato secondo questa tabella:

Media voto	Bonus
Minore di 6	0
Da 6 a 6,49	+1
Da 6,50 a 6,99	+3
Da 7 in poi	+6

3.6 PARTITE RINVIATE, SOSPESE ED EVENTI STRAORDINARI

Nel caso in cui una partita venga rinviata o sospesa, si applicano le seguenti regole:

- Se la partita viene recuperata prima dell'inizio della giornata successiva, verranno considerati i voti ufficiali

- Se la partita non viene recuperata prima dell'inizio della giornata successiva, tutti i calciatori delle squadre coinvolte avranno 6 politico
- In caso di partita assegnata a tavolino, tutti i calciatori riceveranno un 6 politico
- Se una partita viene interrotta a gara in corso e non viene conclusa entro l'inizio della giornata successiva, tutti i calciatori coinvolti riceveranno il 6 politico
- Se durante una giornata di campionato, vengono disputate meno di 4 partite su 10, la giornata sarà considerata non valida e tutti i calciatori riceveranno il 6 politico

3.7 CASI PARTICOLARI SUI VOTI

Si applicano le seguenti regole:

- Calciatore S.V. con ammonizione : resta S.V. e non prende voto.
- Calciatore S.V. senza bonus o malus : non prende voto.
- Portiere S.V. A discrezione della redazione Fantacalcio.it

3.8 CRITERI GENERALI IN CASO DI PARI MERITO

Quando non diversamente specificato nella singola competizione, in caso di pari merito si applicano i seguenti criteri:

miglior punteggio nella giornata precedente;

se la parità persiste, si procede a ritroso giornata per giornata;

se la parità non può essere risolta, il premio viene diviso in parti uguali tra le squadre interessate;

per le competizioni a scontri diretti, si applicano supplementari e rigori secondo le impostazioni della piattaforma Leghe Fantacalcio. [🌐 Guida ai Supplementari e Rigori Fantacalcio](#)

4.COMPETIZIONI

4.1 SERIE A FANTA VALLE DELL'ESARO

La competizione principale si svolge dalla **1ª alla 38ª giornata del campionato di Serie A 2026/2027**.

Partecipano automaticamente tutte le squadre iscritte.

La modalità è a classifica generale: ogni giornata i punteggi ottenuti dalle squadre vengono sommati a quelli delle giornate precedenti.

Vince la squadra che, al termine della 38ª giornata, avrà totalizzato il punteggio complessivo più alto.

In caso di parità finale, il premio sarà assegnato alla squadra che nella giornata precedente occupava la posizione più alta in classifica.

Se la parità persiste, si procederà a ritroso giornata per giornata fino a determinare il vincitore.

Se anche dopo tale criterio la parità non potrà essere risolta, il premio sarà diviso in parti uguali tra le squadre interessate.

Se una squadra non inserisce la formazione alla 1^a giornata di Serie A, le sarà assegnato un punteggio pari a **0**.

4.2 VALLE CUP

Alla VALLE Cup partecipano tutte le squadre iscritte.

La competizione inizia dalla **6^a giornata** e termina alla **10^a giornata** di Serie A.

La formula è a eliminazione progressiva: a ogni turno vengono eliminate le squadre con i punteggi più bassi.

Il numero di squadre qualificate per ogni turno sarà stabilito in base al numero definitivo degli iscritti.

Tabella indicativa:

Fascia iscritti	Dopo 6 ^a giornata	Dopo 7 ^a giornata	Dopo 8 ^a giornata	Dopo 9 ^a giornata	10 ^a giornata
250 o più	restano 200	restano 150	restano 100	restano 50	vince il miglior punteggio
200-249	restano 180	restano 150	restano 100	restano 50	vince il miglior punteggio
150-199	restano 140	restano 100	restano 50	restano 30	vince il miglior punteggio

Lo staff comunicherà il numero definitivo di qualificate prima dell'inizio della Valle Cup.

In caso di parità nella giornata finale, si applicano i seguenti criteri:

somma dei punteggi ottenuti durante tutte le giornate della VALLE Cup;

Se la parità persiste, si considera il miglior punteggio ottenuto in una singola giornata della VALLE Cup;

4.3 ARCOBALENO CUP

Alla Arcobaleno Cup partecipano tutte le squadre iscritte.

La competizione parte dalla **4^a giornata** e si svolge inizialmente con formula a gruppi.

In base al numero degli iscritti, verranno creati i **gironi** :

- **Fascia A 16 gironi**
- **Fascia B 16 gironi**
- **Fascia C 8 gironi**

La composizione dei gironi sarà effettuata in modo casuale dalla piattaforma di gioco.

Ogni squadra dovrà affrontare tutte le avversarie del proprio girone secondo il calendario stabilito dal sistema.

I punteggi delle squadre verranno convertiti in gol secondo i seguenti criteri:

Punteggio	Gol
0 - 65,5	0
66 - 70,5	1
71 - 75,5	2
76 - 80,5	3
81 - 85,5	4
86 - 90,5	5

E così via, con una fascia aggiuntiva di 5 punti per ogni gol successivo.

La classifica del girone sarà aggiornata secondo questi criteri:

vittoria: 3 punti;

pareggio: 1 punto;

sconfitta: 0 punti.

In caso di parità in classifica, si applicano i seguenti criteri: punti totali, classifica avulsa (confronto diretto), somma dei punti totale in tutte le partite, differenza reti, gol fatti, gol subiti.

Nota importante: Al termine della fase a gironi, le squadre accederanno alle competizioni europee secondo la posizione ottenuta nel proprio girone.

Struttura prevista per Fascia A e B :

Posizione nel girone	Competizione successiva
Dal 1° all'4° posto	Champions
Dal 5° al 8° posto	Europa League
Dal 9° al 12° posto	Conference League

Se il numero di iscritti non consente questa struttura, il numero di qualificate sarà comunicato dallo staff prima dell'inizio della fase a eliminazione diretta.

4.4 CHAMPIONS, EUROPA, CONFERENCE

Le squadre qualificate dalla Arcobaleno Cup accederanno a tre competizioni distinte:

Champions;

Europa League;

Conference League.

Le competizioni si svolgeranno con formula a eliminazione diretta, con gare secche.

Passa il turno la squadra che totalizza il punteggio più alto nella giornata di riferimento.

In caso di parità di punteggio, si procede con supplementari e rigori secondo le impostazioni previste dalla piattaforma Leghe Fantacalcio [🌐 Guida ai Supplementari e Rigori Fantacalcio](#)

Il calendario e gli accoppiamenti saranno generati secondo le modalità previste dalla piattaforma.

4.5 CIPS CUP

Alla CIPS Cup partecipano tutte le squadre iscritte. La competizione inizia dalla **33ª giornata** e termina **alla 37ª giornata** di Serie A.

La formula è a eliminazione progressiva: a ogni turno vengono eliminate le squadre con i punteggi più bassi.

Il numero di squadre qualificate per ogni turno sarà stabilito in base al numero definitivo degli iscritti.

Tabella indicativa:

Fascia iscritti	Dopo 33 ^a giornata	Dopo 34 ^a giornata	Dopo 35 ^a giornata	Dopo 36 ^a giornata	37 ^a giornata
250 o più	restano 200	restano 150	restano 100	restano 50	vince il miglior punteggio
200-249	restano 180	restano 140	restano 100	restano 50	vince il miglior punteggio
150-199	restano 140	restano 100	restano 50	restano 30	vince il miglior punteggio

Lo staff comunicherà il numero definitivo di qualificate prima dell'inizio della Cips Cup.

In caso di parità nella giornata finale, si applicano i seguenti criteri:

somma dei punteggi ottenuti durante tutte le giornate della CIPS Cup;

Se la parità persiste, si considera il miglior punteggio ottenuto in una singola giornata della CIPS Cup;

4.6 JACKPOT 105 PUNTI

Il Jackpot è una competizione speciale collegata al punteggio di giornata.

Il Jackpot parte da **50 € alla 1^a giornata** e aumenta di **25 € a giornata**, fino al massimo previsto dalla tabella premi.

Vince il Jackpot la prima squadra che realizza almeno **105 punti** in una singola giornata.

Se nella stessa giornata più squadre raggiungono almeno 105 punti, il Jackpot viene assegnato alla squadra con il punteggio più alto.

In caso di parità tra più squadre con lo stesso punteggio, il premio viene diviso in parti uguali.

Dopo l'assegnazione del Jackpot, il premio riparte dalla giornata successiva da **25 €** e potrà essere nuovamente vinto.

Alla 38^a giornata, se nessuna squadra avrà vinto il Jackpot durante tutta la competizione, sarà premiata la squadra con il punteggio più vicino a 105.

In questo caso verrà assegnato il **50% del Jackpot accumulato**.

In caso di pari distanza da 105, sarà premiata la squadra con il punteggio più alto. Se la parità persiste, il premio sarà diviso in parti uguali.

4.7 MIGLIORI PUNTEGGI SETTIMANALI

Ogni giornata vengono assegnati premi alle squadre che ottengono i migliori punteggi di giornata.

Il numero dei premi settimanali e il relativo importo cambiano in base alla fascia iscritti applicata.

Ai fini del premio settimanale vengono considerati esclusivamente i punteggi validi generati dalla piattaforma.

In caso di parità, vince la squadra che ha totalizzato il punteggio più alto nella giornata precedente.

Se la parità persiste, si procede a ritroso giornata per giornata.

Se la parità non può essere risolta, il premio viene diviso in parti uguali o assegnato secondo decisione ufficiale dello staff.

4.8 CAMPIONE D'INVERNO

Il premio Campione d'Inverno viene assegnato alla squadra che occupa il **1° posto nella classifica generale Fanta Valle Dell'Esaro al termine della 19ª giornata di Serie A.**

In caso di parità, si applicano i criteri generali previsti dal punto 3.8.

5.PREMI FANTA VALLE DELL'ESARO

5.1 FASCIA "A"

La seguente tabella premi viene applicata al raggiungimento di **250 o più squadre iscritte.**

CLASSIFICA GENERALE

Posizione	Premio
1° classificato	5.000 €
2° classificato	3.000 €
3° classificato	1.000 €
4° classificato	TV 65"
5° classificato	aria condizionata 9000 BTU
6° classificato	profumo Morph Antigua Bay
Dal 7° al 11° classificato	Vodka Belvedere da 1.5 L
Dal 12° al 20° classificato	iscrizione gratuita 2027/2028
Dal 21° al 30° classificato	sconto 50% iscrizione 2027/2028
Dal 31° al 40° classificato	sconto 25% iscrizione 2027/2028

COPPE E PREMI EXTRA

Competizione	Premio
Valle Cup	500 €
Arcobaleno Cup	Iscrizione gratuita 2027/2028
Champions	Iphone 17
Europa	Stecca Gratta e Vinci
Conference	Voucher 150 € conto gioco
Cips Cup	500 €
Jackpot 105 punti	bottino fino a 1.000 €
Campione d'Inverno	Bicicletta elettrica

PREMI SETTIMANALI

Posizione giornata	Premio
1° miglior punteggio	60 €
2° miglior punteggio	40 €
3° miglior punteggio	30 €
4° miglior punteggio	20 €

5.2 FASCIA "B"

- La seguente tabella premi viene applicata con un numero di squadre iscritte compreso tra **200 e 249**.

CLASSIFICA GENERALE

Posizione	Premio
1° classificato	4.500 €
2° classificato	2.500 €
3° classificato	1.000 €
4° classificato	TV 65"
5° classificato	aria condizionata 9000 BTU
6° classificato	profumo Morph Antigua Bay
Dal 7° al 11° classificato	Vodka Belvedere da 1.5 L
Dal 12° al 20° classificato	iscrizione gratuita 2027/2028
Dal 21° al 30° classificato	sconto 50% iscrizione 2027/2028
Dal 31° al 40° classificato	sconto 25% iscrizione 2027/2028

COPPE E PREMI EXTRA

Competizione	Premio
Valle Cup	500 €
Arcobaleno Cup	Iscrizione gratuita 2027/2028
Champions	PlayStation 5
Europa	Stecca Gratta e Vinci
Conference	Voucher 150 conto gioco
Cips Cup	500 €
Jackpot 105 punti	bottino fino a 1.000 €
Campione d'Inverno	Bicicletta elettrica

PREMI SETTIMANALI

Posizione giornata	Premio
1° miglior punteggio	50 €
2° miglior punteggio	20 €

5.3 FASCIA "C"

- La seguente tabella premi viene applicata con un numero di squadre iscritte compreso tra **150 e 199**.

CLASSIFICA GENERALE

Posizione	Premio
1° classificato	3.000 €
2° classificato	1.000 €
3° classificato	500 €
4° classificato	TV 55"
5° classificato	aria condizionata 9000 BTU
6° classificato	profumo Morph Antigua Bay
Dal 7° al 11° classificato	Vodka Belvedere da 1.5 L
Dal 12° al 20° classificato	iscrizione gratuita 2027/2028
Dal 21° al 30° classificato	sconto 50% iscrizione 2027/2028
Dal 31° al 40° classificato	sconto 25% iscrizione 2027/2028

COPPE E PREMI EXTRA

Competizione	Premio
Valle Cup	500 €
Arcobaleno Cup	Iscrizione gratuita 2027/2028
Champions	TV 65"
Europa	Stecca Gratta e Vinci
Conference	Voucher 150 € conto gioco
Cips Cup	500 €
Jackpot 105 punti	bottino fino a 1.000 €
campione d'Inverno	Bicicletta elettrica

PREMI SETTIMANALI

Posizione giornata	Premio
1° miglior punteggio	50 €
2° miglior punteggio	20 €

6.COMUNICAZIONI UFFICIALI

6.1 GRUPPO WHATSAPP UFFICIALE

Fanta Valle Dell'Esaro creerà un gruppo WhatsApp riservato agli iscritti per comunicazioni rapide, promemoria, avvisi, aggiornamenti, classifiche e informazioni operative.

Dopo l'iscrizione, ogni partecipante dovrà assicurarsi di essere stato inserito nel gruppo ufficiale.

Le comunicazioni pubblicate su whatsapp saranno considerate valide per tutti gli iscritti.

Ogni partecipante è tenuto a consultare regolarmente il gruppo.

6.2 ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

Con il pagamento della quota di iscrizione, il partecipante dichiara di aver letto, compreso e accettato integralmente il presente regolamento.

Lo staff si riserva il diritto di intervenire in caso di situazioni non previste dal regolamento, prendendo decisioni finalizzate a tutelare la correttezza, la trasparenza e il regolare svolgimento della competizione.

Ogni decisione ufficiale dello staff sarà comunicata attraverso i canali ufficiali della lega.

Il presente regolamento è valido per la stagione **Fanta Valle Dell'Esaro 2026/2027**