



FANTA TUSCIA

REGOLAMENTO UFFICIALE

2026/2027



Art. 1: Disposizioni Generali – Lega e Competizioni	p. 3
Art. 2: Contributo di Partecipazione	p. 6
Art. 3: Ripartizione dei Premi	p. 7
Art. 4: Condizioni dei Premi e Premi giornalieri	p. 9
Art. 5: Gestione, Mercato Giocatori e Composizione delle Rose	p. 10
Art. 6: Plusvalenze, Minusvalenze e Crediti Extra	p. 11
Art. 7: Schieramento Formazione, Gestione Panchina e Sostituzioni	p. 12
Art. 8: Metodologia di Calcolo dei Punteggi	p. 13
Art. 8.1: Il Modificatore Difesa	p. 15
Art. 9.1: Criteri di Classifica in Caso di Parità	p. 16
Art. 9.2: Comunicazioni Ufficiali	p. 16
Art. 9.3: Sospensione Giornata	p. 16
Art. 9.4: Sospensione Campionato	p. 16



Art. 1

Disposizioni Generali – Lega e Competizioni

FANTA TUSCIA* è la competizione principale e si articola in un campionato unico, gestito in modalità **"uno contro tutti"**. La progressione delle squadre sarà monitorata attraverso una classifica generale dinamica, basata sul computo totale dei punteggi acquisiti da ciascuna formazione nel corso dell'intera stagione. Il campionato avrà inizio con la 3ª giornata ufficiale del campionato di Serie A 2026/2027 e si concluderà con l'ultima giornata.

*Qualora si dovesse superare il numero massimo di partecipanti in una singola competizione (fissato a 512), verranno create 2 o più competizioni all'interno della stessa lega (che può ospitare al massimo 1.280 giocatori), **la classifica da tenere in considerazione per l'assegnazione finale dei premi NON è determinata dalla singola competizione, ma dall'unione di tutte le classifiche delle singole competizioni** (esempio riportato in queste tabelle)

COMPETIZIONE 1 (512 partecipanti)			COMPETIZIONE 2 (100 partecipanti)		
1°	MARCO	100 pt	1°	FRANCESCO	120 pt
2°	MARTINA	80 pt	2°	GABRIELE	90 pt
3°	SAMUELE	70 pt	3°	GINEVRA	60 pt
...			...		

CLASSIFICA TOTALE UFFICIALE (612 partecipanti)		
1°	FRANCESCO	120 pt
2°	MARCO	100 pt
3°	GABRIELE	90 pt
...		



LUCKY LOSER - RS COSTRUZIONI è una competizione, che si svolgerà dalla 33^a alla 38^a giornata, e vedrà coinvolti i **30 punteggi più bassi premiati** durante il corso delle giornate precedenti. Al Fanta Tuscia trionfano anche gli ultimi! Questa competizione si svolgerà in modalità "[Formula 1](#)". In caso di parità di punteggio nella classifica generale al termine della competizione, il criterio per determinare la posizione finale è il seguente:

- punteggio totale
- data di iscrizione

Andranno a premio i primi 3 classificati

MIGLIOR PUNTEGGIO è una competizione, che si svolgerà dalla 3^a alla 38^a giornata di campionato. Ogni turno di gioco la squadra che totalizza il punteggio più alto, vincerà un voucher dal valore di € 50,00 (cinquanta/00 euro) dello sponsor GIBIESSE - NIKY. Qualora più squadre dovessero soddisfare il criterio di assegnazione, verrà premiato il Fantallenatore che ha effettuato l'iscrizione per primo. Il premio può essere vinto più volte dalla stessa squadra.

PEGGIOR PUNTEGGIO è una competizione, che si svolgerà dalla 3^a alla 32^a giornata di campionato. Ogni turno di gioco la squadra che totalizza il punteggio più basso, vince un voucher del 50% di sconto sullo Store Ufficiale del Fanta Tuscia. Qualora più squadre dovessero soddisfare il criterio di assegnazione, verrà premiato il Fantallenatore che ha effettuato l'iscrizione per primo. L'assegnazione del premio comporta la qualificazione diretta alla competizione Lucky Loser; pertanto, il suddetto premio può essere vinto una sola volta dalla stessa squadra. **Criterio fondamentale per la proclamazione del vincitore è aver schierato la formazione prima dell'inizio della giornata: le formazioni "recuperate dal sistema" non saranno prese in considerazione.**



CAMPIONE D'INVERNO - MILLE MOTO (novità) è un premio assegnato alla squadra che si trova in prima posizione nella classifica generale al termine della prima metà del Fanta Tuscia. Questo traguardo viene stabilito ufficialmente alla conclusione della 19ª giornata di Serie A, celebrando la rosa che ha collezionato il punteggio più alto durante tutto il girone di andata.

Se più squadre dovessero soddisfare lo stesso criterio, verrà premiato il Fantallenatore che si è iscritto per primo.

COPPA SAND GLASS (novità) è una competizione, che inizierà con la 10ª giornata di Serie A. Si svilupperà secondo un modello "Multi-Lega" a eliminazione progressiva per garantire la perfetta gestione tecnica dei partecipanti. Nella prima fase, tutti gli iscritti verranno suddivisi in diverse leghe indipendenti, composte da gironi interni con partite di sola andata. Il numero esatto di leghe e la composizione dei gironi verranno definiti e comunicati solo dopo la chiusura ufficiale delle iscrizioni, in base al numero definitivo dei partecipanti. Al termine di questa prima fase, le migliori classificate di ogni girone accederanno ai playoff interni della propria lega, che si disputeranno a eliminazione diretta in gara secca. I vincitori di ogni singola lega si qualificano per la fase finale, confluendo in un unico tabellone nazionale. Questa finalissima si giocherà con la formula degli scontri diretti ad andata e ritorno, ad esclusione della finalissima assoluta che si disputerà in gara secca per decretare il vincitore del torneo. Uscirà un regolamento dettagliato al termine delle iscrizioni.

FANTA TUSCIA SURVIVOR - GIBIESSE NIKY è una competizione, che si giocherà su una piattaforma diversa da leghe Fantacalcio, sul sito trovate il regolamento apposito.



Art. 2

Contributo di Partecipazione*

Il contributo obbligatorio per la partecipazione alla stagione 2026/2027 è fissato in € 80,00 (ottanta/00 euro), da versare integralmente all'iscrizione del suddetto fantacalcio. **La quota è unica e valida per l'intera stagione e per tutte le competizioni (è compreso anche il pacchetto Fanta Tuscia Survivor)**

Il pagamento può avvenire nei seguenti modi:

- Bonifico Bancario
- Pay Pal
- Carta
- Contanti (presso gli stand)

PROMOZIONE PORTA UN AMICO

Al momento dell'iscrizione riceverai un tuo codice sconto personale, che trovi direttamente sul sito. Condividilo con i tuoi amici: chi lo utilizzerà, otterrà subito uno **sconto di 5€** sull'iscrizione e tu riceverai un **credito di 5€! NON ci sono limiti: se porti 30 amici, accumuli 150€ di credito!**

Nota: Il credito accumulato non è convertibile in denaro, ma verrà scalato automaticamente dai tuoi prossimi acquisti sul nostro sito.

*La quota d'iscrizione a Fanta Tuscia non è rimborsabile una volta avviato il gioco. Trattandosi di un servizio digitale, ai sensi dell'art. 59 del Codice del Consumo il diritto di recesso decade legalmente e irrevocabilmente nel momento in cui l'utente entra ufficialmente nella Lega.



Art. 3

Ripartizione dei premi

MONTEPREMI FINALE: €27.220,00*

1°: Kawasaki Eliminator 500

2°: Iphone 18 Pro Max 512GB + Apple Watch series 12 + AirPods 4

3°: Fantarelayx x2 (4 giorni e 3 notti nella Tuscia x 2 persone)

4°: Smart TV 65"

5°: Smart TV 50"

6°: Voucher GIBIESSE - NIKY da 250€

7°: Voucher GIBIESSE - NIKY da 250€

8°: Voucher GIBIESSE - NIKY da 250€

9°: Voucher GIBIESSE - NIKY da 200€

10°: Voucher GIBIESSE - NIKY da 200€

dal 11° al 20° Voucher EURONICS da 150€

dal 21° al 30° Voucher EURONICS da 100€

dal 31° al 50° Iscrizione Fanta Tuscia 27/28

*Il montepremi si riferisce a tutte le competizioni della stagione 26/27 ed è già comprensivo della tassazione imposta per legge sui concorsi a premi. Pertanto, l'importo assegnato ai vincitori sarà interamente esente da ulteriori trattenute fiscali.



2 PREMI DI GIORNATA: 66 premi dal valore complessivo di **2.550€**

36 x “MIGLIOR PUNTEGGIO” di giornata: Voucher GIBIESSE - NIKY da 50€

30 x “PEGGIOR PUNTEGGIO” di giornata: 50% sconto Store Fanta Tuscia

LUCKY LOSER - RS COSTRUZIONI

1° Posto: AirPods 4

2° Posto: Iscrizione Fanta Tuscia 27/28

3° Posto: 50% sconto Iscr Fanta Tuscia 27/28

COPPA SAND GLASS

1° Posto: Iphone 18 Pro 256GB

CAMPIONE D'INVERNO - MILLE MOTO

1° Posto: PS5 digital edition

FANTA TUSCIA SURVIVOR - GIBIESSE NIKY

1° Posto: Iphone 18 256GB



Art. 4

Condizioni dei Premi e Premi Giornalieri

Qualora più squadre dovessero soddisfare il criterio di assegnazione, verrà premiato il Fantallenatore che ha effettuato l'iscrizione per primo.

I premi NON giornalieri verranno consegnati nel corso della serata conclusiva, che si terrà a fine campionato (con data e luogo da definire), se un vincitore risultasse assente la sera della consegna, il premio sarà consegnato o spedito (con spese a carico del Fantallenatore) entro e non oltre 60 gg dalla serata conclusiva.

I 66 premi di giornata sono così distribuiti:

- 36 miglior punteggio di giornata (dalla 3^a alla 38^a)
- 30 peggior punteggio di giornata (dalla 3^a alla 32^a)

L'idea dei premi giornalieri è nata con la volontà di rendere il gioco ancora più integrativo e avvincente, e permettere a chiunque di poter vincere senza per forza trovarsi nelle prime posizioni in classifica, anche il fantallenatore sfigato viene premiato!

N.B. il peggior punteggio di giornata può essere vinto 1 sola volta durante la stagione poiché sancisce l'accesso alla competizione Lucky Loser, se una squadra dovesse risultare vincitrice per la seconda volta, viene premiata la squadra che in ordine di classifica ha totalizzato il punteggio più basso.



Art. 5

Gestione, Mercato Giocatori e Composizione delle Rose

Ciascun partecipante disporrà di un budget iniziale di **270 crediti**, per l'allestimento della propria rosa. La scelta dei calciatori avverrà mediante un sistema di **mercato a "quotazione"**. Ogni Fantallenatore dovrà costruirsi la rosa in base alle proprie preferenze, potendo prendere qualsiasi giocatore del listone, rispettando sempre il budget e i criteri della completezza di rosa (l'applicazione è tarata in modo tale che tutti i criteri debbano essere rispettati) **il valore del giocatore acquistato fa riferimento alla "quotazione attuale"**. La composizione standard e obbligatoria di ogni rosa prevede **25 giocatori così distribuiti: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti**.

Le rose rimarranno **invisibili** fino all'inizio della prima giornata di lega.

Il Mercato Iniziale: sempre aperto (ad eccezione nel corso della giornata di campionato) si chiuderà con l'inizio della 3ª di Serie A, **in questa fase i cambi sono illimitati**.

Il Mercato Stagionale: ogni squadra avrà a disposizione **25 cambi per tutta la stagione**. Partirà con l'inizio della competizione e sarà sempre aperto (ad eccezione nel corso della giornata di campionato) per permettere ad ogni Fantallenatore in qualsiasi momento di sostituire un giocatore infortunato o che non stia rendendo al meglio. I giocatori svincolati, infortunati, venduti all'estero, verranno **rimborsati con il 100%** del loro valore di "quotazione attuale".

N.B. se un calciatore viene ceduto all'estero, apparirà un " * ", la sostituzione di quest'ultimo non inciderà nel conteggio dei cambi rimanenti, viene considerato dall'applicazione come un cambio jolly.



Art. 6

Plusvalenze, Minusvalenze e Crediti Extra

Durante il corso della stagione la redazione [Fantacalcio.it](https://fantacalcio.it) modificherà settimanalmente i valori di mercato dei giocatori in funzione alle prestazioni, queste modifiche comportano a delle plusvalenze o minusvalenze rispetto al valore di acquisto di quel determinato giocatore.

Giocatore	Valore di acquisto alla 1 ^a	Valore di svincolo alla 10 ^a	+ / -
Zaniolo	11 crediti	16 crediti	+ 5 crediti

I crediti che vengono guadagnati possono essere reinvestiti per l'acquisto di altri giocatori.

Nel corso delle prime due giornate di Serie A con il Fanta Tuscia non ancora iniziato, sarà aperto il **Mercato Iniziale** dove i **cambi sono illimitati**. Le squadre possono modificare le rose a proprio piacimento senza limiti, cercando di massimizzare più plusvalenze possibili. Tutti i crediti guadagnati in questa fase potranno essere spesi per creare una rosa più competitiva rispetto alle altre!



Art. 7

Schieramento Formazione, Gestione Panchina e Sostituzioni

La formazione titolare dovrà essere schierata **al massimo 1 minuto prima dell'orario di inizio della prima partita** di ciascuna giornata di campionato. Per facilitare la gestione da parte dei partecipanti, l'applicazione procederà con il **recupero automatico della formazione** precedentemente schierata, qualora non venisse inoltrata una nuova formazione entro i termini stabiliti.

Le formazioni resteranno invisibili agli avversari fino all'inizio della giornata.

La panchina sarà costituita da un massimo di 10 calciatori, distribuiti come segue: 1 portiere, 3 difensori, 3 centrocampisti e 3 attaccanti. **Il numero massimo di sostituzioni consentite è fissato a 5. Non c'è il cambio modulo. È presente lo "switch" per agevolare ulteriormente i fantallenatori, consiste in una "sostituzione extra" per ulteriori info consultate la pagina [leghe.fc](#)**



Art. 8

Metodologia di Calcolo dei Punteggi

Al termine di ogni giornata di campionato, l'amministratore procederà al calcolo e alla validazione dei risultati tramite l'applicazione ufficiale. La fonte dei voti e dei dati statistici (assist, autogol, cartellini) sarà Fantacalcio.it. Il punteggio totale di ciascuna squadra sarà determinato dalla sommatoria algebrica dei bonus e dei malus applicati ai voti ufficiali ottenuti dai calciatori schierati.

Evento	Bonus/Malus
Gol segnato (anche su rigore)	+3
Rigore parato	+3
Assist (anche da fermo)	+1
Portiere imbattuto	+1
Ammonizione	-0.5
Espulsione	-1
Gol subito	-1
Autogol	-2
Rigore sbagliato	-3



In caso di voti modificati dalla fonte ufficiale dopo il primo calcolo della giornata, farà fede il voto definitivo pubblicato da Fantacalcio.it entro le 24 ore successive alla conclusione del turno.

In presenza di partite sospese o rinviate, che non verranno disputate entro le 72 ore canoniche, tutti i giocatori di movimento delle squadre coinvolte riceveranno un voto d'ufficio pari a 6 (6 politico).



Art. 8.1

Il Modificatore Difesa *(novità)*

Il Modificatore Difesa è un **bonus** che premia la solidità del reparto arretrato. **Si attiva esclusivamente se la squadra schiera un modulo con almeno 4 difensori** e se il portiere e almeno 3 difensori ottengono un voto valido.

Il calcolo si basa sulla media aritmetica dei voti in pagella (senza bonus o malus) del **portiere e dei 3 migliori difensori schierati**. Il bonus ottenuto viene calcolato in base alle seguenti soglie di punteggio:

Media	Bonus
$m < 6$	nessuno
$6 < m < 6.25$	+ 0.5
$6.25 < m < 6.5$	+ 1
$6.5 < m < 6.75$	+ 2
$6.75 < m < 7$	+ 3
$m > 7$	+ 5

esempio pratico:

PORTIERE	DIF 1	DIF 2	DIF 3	DIF 4	MEDIA	MOD
6,5	6,5	6	5,5	7	6,5	+ 2



Art. 9

Disposizioni Finali e Criticità

9.1 Criterio di Classifica in Caso di Parità: In caso di parità di punteggio totale nella classifica generale al termine del campionato, il criteri per determinare la posizione finale è lo stesso dei premi giornalieri, ovvero vince la squadra che ha effettuato l'iscrizione per prima.

9.2 Comunicazioni Ufficiali: Tutte le comunicazioni ufficiali, inclusi gli aggiornamenti sul regolamento, i criteri e i premi di giornata, e la classifica totale aggiornata ogni settimana, avverranno tramite i canali ufficiali della lega (WhatsApp/Telegram/Instagram). È responsabilità di ciascun partecipante monitorare tali comunicazioni.

9.3 Sospensione Giornata: Se per motivi particolari, un'intera giornata del campionato di Serie A venisse sospesa, senza essere giocata entro le 72 h canoniche, gli amministratori si riservano la possibilità di annullare la giornata fantacalcistica.

Gli amministratori si riservano questa possibilità anche per uno dei seguenti casi:

- almeno il 50% dei match di giornata sospesi o rinviati
- malfunzionamento dell'applicazione

9.4 Sospensione Campionato: se il campionato di Serie A dovesse essere sospeso o annullato, in qualsiasi momento della stagione, per qualsiasi motivo, l'edizione corrente del "Fanta Tuscia" sarà sospesa, e tutte le squadre verranno automaticamente iscritte alla stagione successiva.



CONTATTI E SOCIAL

WHATSAPP

+39 327-0506461 (Riccardo)

E-MAIL

info@fantatuscia.com

INSTAGRAM

@fantatuscia

TIKTOK

@fanta.tuscia

SITO WEB

www.fantatuscia.com