

REGOLAMENTO UFFICIALE

FANTAMIX LEAGUE 5 | STAGIONE 2026/27

1. I dieci comandamenti

1. La piattaforma scelta è <https://leghe.fantacalcio.it>.
2. Il sito ufficiale è <https://fantamixleague.it>.
3. Il torneo e i risultati saranno gestiti automaticamente dalla piattaforma, senza possibilità di errori manuali.
4. Ogni fantallenatore gestirà autonomamente la propria squadra. Per ogni squadra dovranno essere associati un indirizzo e-mail e un nickname su leghe.fantacalcio.it.
5. Per voti e bonus/malus sarà utilizzata la redazione Fantacalcio.it. Le quotazioni saranno aggiornate settimanalmente e varieranno in base al rendimento dei calciatori. I risultati saranno visibili non appena la piattaforma consentirà l'aggiornamento.
6. Le formazioni potranno essere inviate fino a un minuto prima dell'inizio della giornata di Serie A. Oltre tale termine sarà confermata automaticamente l'ultima formazione inviata. Se, alla prima giornata, non venisse inviata alcuna formazione, sarà schierato un 3-4-3 con calciatori in ordine alfabetico, panchina compresa.
7. Nei mercati non saranno attribuiti bonus o crediti per i cambi: si utilizzeranno i crediti residui e il valore riconosciuto ai calciatori ceduti. Fa eccezione il mercato coincidente con quello invernale di Serie A, nel quale saranno attribuiti 10 crediti aggiuntivi cambi extra.
8. Non saranno ammesse giustificazioni per ritardi né contestazioni dovute alla mancata gestione della propria squadra: ogni partecipante è responsabile delle proprie operazioni.
9. In caso di parità di punti al termine del campionato, si considererà il punteggio totale delle ultime 5 giornate. In caso di ulteriore parità, si valuteranno le ultime 10 giornate e così via, fino a determinare la posizione in classifica nonché l'assegnazione riconoscimenti.

N.B. Non aspettare l'ultimo minuto per inserire rose, cambi e formazioni, soprattutto nelle prime giornate: l'elevato numero di accessi può rallentare la piattaforma. Prevenire è meglio che curare.

2. Iscrizione e quota associativa

1. Per iscrivere una squadra servono: un indirizzo e-mail valido per ciascuna squadra, il nome della squadra, il nome del presidente e un numero di cellulare.

2. Quota associativa annuale: € 100 + 3 di oneri di gestione squadra Fantamix League.

Tessera	Accessi	Attività incluse
Kit e tessera associativa digitale	Sito e competizioni sociali	Attività associative, eventi e premiazioni

3. Il versamento si effettua su www.fantamixleague.it tramite il pulsante "Iscriviti", con bonifico bancario, PayPal oppure in busta chiusa presso la sede di Sanremo, Corso Mombello 50.

IMPORTANTE Se la quota associativa annuale non perverrà nelle modalità previste, la squadra sarà automaticamente rimossa dalla Fantamix League.

Obbligatorio: numero di cellulare per l'accesso al gruppo WhatsApp "Fantamix League 5", riservato alle comunicazioni ufficiali degli amministratori.

Facoltativo: gruppo WhatsApp "Fantacazzeggio", dedicato al confronto e al divertimento. Il link sarà inviato nel gruppo ufficiale entro l'inizio del campionato.

3. Istruzioni operative

1. Accedere a www.fantamixleague.it, premere "Iscriviti" e completare tutti i passaggi richiesti.
2. Registrarsi su leghe.fantacalcio.it con nickname, password e lo stesso indirizzo e-mail utilizzato per l'iscrizione. Per più squadre occorrono più registrazioni a Fantacalcio.it, ciascuna con nickname e indirizzo e-mail differenti; gli altri dati possono restare invariati.
3. Dopo il pagamento della quota, aprire l'e-mail e accettare l'invito alla lega. Da quel momento sarà possibile gestire integralmente la squadra, effettuare premercato e cambi, inviare formazioni visibili o invisibili, consultare classifiche e risultati delle coppe e utilizzare le funzioni disponibili.

4. Modalità di gioco

N.	Competizione	Periodo	Regola
1	Campionato — Magic Punti	Giornate 4–38	Modalità ognuno per sé. Vince il miglior punteggio Magic complessivo dalla giornata 4 fino alla 38ª giornata di Serie A.
2	Champions League	Giornate 11–36	Gironi e fasi finali a tabellone: eliminatorie, semifinali e finale. Vince chi arriva in fondo alla competizione.
3	Europa League — Highlander	Giornate 20–38	Ne rimarrà soltanto uno.
4	Coppa Italia	Giornate 15–37	Scontri diretti con play-off, andata e ritorno e finale secca. Accedono soltanto i primi 256 oppure 128 in caso di minor partecipanti della classifica generale al termine della giornata 15
5	Premio mercati	Inizio/fine di ogni minimercato	È premiato il miglior punteggio di giornata riguardante la sessione di ogni mercato (vedi calendario mercati), il primo riguardante 7 giornate e gli altri 6 gg
6	Capocannoniere	Intera stagione	È premiato il miglior punteggio ottenuto in una singola giornata di campionato nell'intera stagione di campionato.

5. Composizione della rosa

Ogni squadra dispone di 270 Magic Milioni per acquistare 23 calciatori in modalità multigiocatore:

Portieri	Difensori	Centrocampisti	Attaccanti
3	7	7	6

6. Calciomercato

Durante la stagione saranno previste diverse sessioni per modificare la rosa. In ciascun mercato saranno assegnati zero crediti aggiuntivi, salvo il mercato di riparazione principale, per il quale saranno riconosciuti 10 crediti bonus, oltre ai crediti ricavati dalle cessioni e dai trasferimenti.

Per i calciatori ceduti all'estero o in una serie minore sarà utilizzata l'ultima quotazione pubblicata su Fantacalcio.it prima della cessione; tali calciatori non saranno sostituiti prima dell'apertura della sessione di cambi.

ATTENZIONE Nei mercati successivi a quello iniziale è obbligatorio pianificare i cambi prima di inserirli nell'app: sono ammesse soltanto 5 operazioni, senza possibilità di correggere errori. Il primo mercato è invece libero fino alla fine del countdown.

7. Calendario dei mercati

Mercato invernale principale: 10 cambi e 10 crediti extra dalla fine della giornata 22 all'inizio della giornata 23 (dal 02/02/2027 fino all'inizio della giornata successiva).

Minimercati: n. 4 sessioni di minimercato ogni 6 giornate a partire dalla fine della giornata 10; soltanto il primo sarà attivo dopo 7 giornate. Ogni sessione prevede 5 cambi senza crediti aggiuntivi, salvo quanto indicato per il mercato principale.

Totale 5 mercati complessivi.

Sessione	Finestra	Durata	Disponibilità
1	Fine G10 → inizio G11	7 giornate	5 cambi; nessun credito aggiuntivo
2	Fine G16 → inizio G17	6 giornate	5 cambi; nessun credito aggiuntivo
3	Fine G22 → inizio G23	6 giornate	10 cambi e 10 crediti aggiuntivi - mercato principale -
4	Fine G28 → inizio G29	6 giornate	5 cambi; nessun credito aggiuntivo
5	Fine G34 → inizio G35	6 giornate	5 cambi; nessun credito aggiuntivo

8. Modificatori e bonus di competizione

Voce	Applicazione
Modificatore difesa	Modalità Classic
Fair play	+1 se la squadra non riceve ammonizioni né espulsioni nella giornata
Porta inviolata	+1 se il portiere resta imbattuto
Coppa Italia	+1 alla squadra di casa nelle fasi eliminatorie; esclusa la finale
Champions League	Nessun punto casa

9. Inserimento delle formazioni

Le formazioni devono essere inserite su www.leghe.fantacalcio.it, effettuando il login per ciascuna squadra iscritta. Se si possiedono più squadre, occorre eseguire il logout e accedere con il nickname della squadra interessata.

Per ogni competizione deve essere inviata una formazione tramite il menu "Scegli competizione". Le formazioni schierate nelle diverse coppe possono essere differenti.

Il termine è fissato a un minuto prima dell'inizio della giornata. Dopo tale momento l'inserimento non sarà più consentito.

10. Panchina e sostituzioni

La panchina comprende tutti i calciatori, senza limiti numerici né ordine prestabilito per ruolo: n. d. portieri, n. d. difensori, n. d. centrocampisti e n. d. attaccanti.

Sono consentite 5 sostituzioni per partita. Se i titolari senza voto sono più di cinque, la priorità di ingresso è determinata dall'ordine della panchina, che ciascun partecipante può organizzare liberamente.

Le sostituzioni avvengono esclusivamente tra calciatori dello stesso ruolo: non è previsto il cambio automatico del modulo. Esempio: con un 3-4-3, se non ricevono voto il centrocampista titolare e i due centrocampisti di riserva, la squadra giocherà con un uomo in meno. La regola evita rose corte e favorisce la differenziazione delle squadre.

Quando un calciatore risulta senza voto (SV) per la redazione Napoli, si procede alle sostituzioni dalla panchina secondo regolamento, salvo ammonizioni, espulsioni e i casi previsti dal regolamento della Gazzetta dello Sport.

11. Voti d'ufficio e partite rinviate

In presenza di bonus o malus senza voto sarà attribuito il voto 6, con il relativo bonus o malus.

Per partite rinviate a una data successiva oltre le 48 ore dall'inizio della giornata di campionato, tutti i calciatori delle rose delle due squadre riceveranno il voto d'ufficio 6, esclusi gli squalificati e inclusi gli infortunati, secondo il regolamento indicato come "Gazza".

NOTA I risultati saranno pubblicati su Fantacalcio.it non appena sarà possibile effettuare l'aggiornamento automatico tramite la redazione Napoli.

12. Bonus e malus

BONUS	Punti	MALUS	Punti
Goal segnato	+3	Ammonizione	-0,5
Rigore parato	+3	Espulsione	-1
Assist, anche da fermo	+1	Goal subito dal portiere	-1
Portiere imbattuto	+1	Autogoal	-2
Squadra di casa — Coppa Italia	+1	Rigore sbagliato	-3
Nessuna ammonizione/espulsione	+1	—	—

13. Contatti

Per informazioni: info@fantamixleague.it oppure via cellulare qui sotto riportati.

Fabio • 347 141 6025

Michael • 345 089 8641

RESPONSABILITÀ DEL PARTECIPANTE Ogni fantallenatore è tenuto a rispettare scadenze, procedure di accesso, invio delle formazioni e operazioni di mercato previste dal presente regolamento.