

1. ORGANIZZAZIONE, QUOTA PARTECIPAZIONE E PREMI

Numero squadre partecipanti: 10. Quota di partecipazione: 200€ per squadra. Montepremi 2000€:

- Classifica Campionato a calendario (G2 – G37) classificato: 500€, 2° classificato: 350€, 3° classificato: 230€ (1080€)
- Classifica Campionato a punti totali (G2 – G37): 1° classificato: 90€, 2° classificato: 50€, 3° classificato: 20€ (160€)
- Premi settimanali (G2 – G37): per la squadra che realizza il maggior punteggio di giornata, premio di 10€ (360€)
- Formula 1 (G5 – G13): 1° classificato: 60€, 2° classificato: 20€ (70€)
- Coppa Italia in Highlander (G14 – G22): 1° classificato: 60€
- Champions League (G23 – G36): 1° classificato: 100€, 2° classificato: 40€ (140€)
- Europa League (G23 – G36): 1° classificato: 60€, 2° classificato: 20€ (70€)
- Miglior punteggio totale campionato a calendario, dal 4° al 10° classificato (G2 – G37): 40€
- Quota extra: 10€ per battitore, Fantalab per Oltrecalcio, Sito Oltrecalcio e coppe.

La quota di partecipazione di 200€ deve essere obbligatoriamente consegnata il giorno successivo alla terminazione del campionato e quindi dalla definizione dei premi.

Info, settimanali, liste, albo d'oro, risultati su: www.oltrecalcio.com. Infrasettimanali e soste Nazionale si veda timeline.

2. SVOLGIMENTO ASTA INIZIALE

L'asta iniziale si svolge giovedì 27/08/2026 dalle ore 20:00. L'ordine dei ruoli d'asta è P-D-C-A; Budget asta: **700 fantamilioni (fm)**.

Rosa: 3P – 8D – 8C – 6°. Solo per i portieri il prezzo di partenza d'asta è 1fm. Per ogni ruolo, verrà effettuato:

- Un 1° giro d'asta in modalità random a prezzo lista
- Un 2° giro d'asta in modalità random a prezzo lista
- Un 3° giro d'asta in modalità "a chiamata" a prezzo lista raddoppiato (solo gli attaccanti da 1fm restano 1fm)

Tempo 5 minuti e inizia il giro "a chiamata": a turno, deciso tramite sorteggio e seguendo l'ordine in senso orario, ogni squadra chiamerà obbligatoriamente un calciatore e partirà l'asta. Il giro a chiamata termina quando tutte le squadre hanno completato il ruolo. Osservazione sfioramento in nota¹.

3. SVOLGIMENTO ASTE DI RIPARAZIONE

Il numero massimo di operazioni di mercato (23) viene così fissato:

- Massimo 7 tagli/scambi nella sola sessione di SET
- Massimo 7 tagli/scambi nella sola sessione di NOV
- Massimo 7 tagli/scambi nella sola sessione di FEB
- Massimo 4 tagli nella sola sessione di APR

Le sessioni di mercato (4) vengono così fissate (attesa massima prima di iniziare: 15 minuti):

- (1) Sessione di SET: MER 09/09/2026 h.21:00 su Whatsapp (tra G2 e G3) – mercato valido subito dalla G3
- (2) Sessione di NOV: VEN 20/11/2026 h.21:00 su Whatsapp (tra G11 e G12) – mercato valido subito dalla G12
- (3) Sessione di FEB: MER 03/02/2027 h.21:00 su Whatsapp (tra G22 e G23) – mercato valido subito dalla G23
- (4) Sessione di APR: GIO 22/04/2027 h.21:00 su Whatsapp (tra G32 e G33) – mercato valido subito dalla G33

Nota: se dovesse capitare un anticipo o posticipo in uno dei giorni su indicati, l'asta verrà anticipata di un giorno.

Alla sessione di APR, i calciatori tagliati vengono tolti dal mercato.

Durante le aste, ogni squadra è responsabile del proprio conteggio di rimanenza e del conteggio dei suoi tagli/scambi. L'asta verrà svolta solo sui calciatori presenti in lista, con i relativi costi, all'ultima giornata giocata. Si estrae un ruolo per volta tra P-D-C-A. Per ogni ruolo, verranno effettuati i seguenti giri d'asta:

- Un 1° giro d'asta in modalità ordine alfabetico a prezzo lista
- Un 2° giro d'asta in modalità ordine alfabetico a prezzo lista
- Un 3° giro d'asta in modalità "a chiamata" a prezzo lista raddoppiato

I c.d. "tagli" avvengono tra i calciatori della propria rosa e i calciatori "liberi". Per aggiudicarsi un'asta, è possibile sommare alla propria rimanenza i fm già spesi per altri calciatori della rosa (senza necessariamente citare chi saranno). In caso di vittoria dell'asta, è possibile tagliare al massimo tanti calciatori quanti sono i tagli consentiti nella sessione di mercato (e al netto di eventuali scambi fatti), con la condizione che il valore complessivo rientri nell'offerta vincente e che si abbia almeno 1fm di rimanenza per ogni posto lasciato vacante dai calciatori tagliati². Se una squadra non riesce a coprire l'offerta fatta con nessun

¹ Il software Fantalab avverte di eventuale sfioramento durante un'asta; in tal caso, l'offerta "irregolare" verrà annullata e l'asta continuerà alla ultima offerta "regolare"; tutte le squadre possono continuare a partecipare all'asta a partire da quell'offerta.

² Es.: Una squadra offre 120fm per Gattuso e taglia Nesta, Cannavaro, Pirlo e Vieri. Dovrà avere come resto 3fm per completare i 3 posti vacanti. Se non ha almeno 1fm per ogni posto lasciato vacante, dovrà coprire l'offerta con altri calciatori della rosa; se non avrà calciatori in grado di coprire l'offerta, si rimanda alla nota 4.

calciatore della rosa e/o con i tagli rimasti, avrà **“sforato”**³. È possibile impegnare la cifra spesa per calciatori di un ruolo già svolto o da svolgere: i posti vacanti nei ruoli ancora da svolgere li completerà successivamente; i posti vacanti nei ruoli già svolti li completerà subito, con i calciatori rimasti liberi; i posti vacanti nel ruolo corrente li completerà prima di passare al ruolo successivo. Se un calciatore non è più presente in lista il giorno dell’asta, la sua sostituzione non è un taglio. I calciatori acquistati dal taglio non possono essere venduti o scambiati, né possono essere riacquistati dalla stessa squadra nella stessa sessione di mercato. I calciatori svincolati al 1° giro vengono chiamati al termine del 1° giro al prezzo di costo; quelli svincolati al 2° giro vengono chiamati al termine del 2° giro assieme a quelli svincolati al 1° giro, sempre al prezzo di costo; al 3° giro tutti gli svincolati mantengono il prezzo di costo; al termine del ruolo corrente, tutti gli svincolati avranno poi il prezzo raddoppiato.

I c.d. **“scambi”** avvengono tra i calciatori della propria squadra e quelli di un’altra squadra; in uno scambio, i calciatori conservano il proprio valore di acquisto; un calciatore scambiato può essere **“tagliato”** dalla squadra di destinazione solo alla fine della sessione di mercato e tali non saranno riacquistabili in quella stessa sessione; se più squadre devono fare questa operazione, verrà effettuato un giro **“a chiamata”**. Se un calciatore non è presente sulla lista in uso il giorno dell’asta, il taglio non verrà conteggiato, mentre lo scambio sì. Una squadra che effettua uno o più scambi con un’altra squadra può realizzare massimo 100 fm di plusvalenza⁴. Non è possibile scambiare fm. Gli scambi possono essere effettuati sia prima che dopo lo svolgimento della sessione di mercato (non durante) e solo in sede d’asta. In caso di impossibilità a partecipare alle sessioni di mercato, si rimanda alla nota⁵.

4. CONSEGNA DELLE FORMAZIONI

La formazione va consegnata entro 10 minuti dal fischio d’inizio della prima partita della giornata di Serie A, anche in caso di rinvio della stessa, tramite Leghe Fantacalcio. È lecito consegnare la formazione sul gruppo whatsapp a patto che non contenga errori (modulo, calciatori mancanti...). In caso di formazioni errate e/o non consegnate, varrà la formazione della giornata precedente.

La squadra che non consegna la formazione subirà le seguenti penalità:

- Esclusione dal premio settimanale della giornata corrente
- 0 punti nella classifica Campionato (l’avversario gioca normalmente la partita contro la formazione ripescata dalla giornata precedente): verranno tolti 3 punti in caso di vittoria e 1 punto in caso di pareggio.
- 10 punti di penalizzazione (es. 670-10) nelle classifiche punti totali, F1 e nella classifica di qualificazione alla CL/EL/CF
- 4 punti di malus (es. 71-4) nella formazione dei match delle fasi eliminatorie CL/EL/CF e nella CI in Highlander

Può essere consegnata una formazione diversa a seconda della competizione (se la formazione non viene consegnata in una competizione, vale sempre quella del campionato). L’ordine di schieramento della panchina determina i calciatori che subentrano ad un s.v. e l’eventuale cambio modulo (nel rispetto dei moduli consentiti) a seconda del suo ruolo. Si possono effettuare massimo 5 sostituzioni in qualsiasi ruolo.

In caso di **partite rinviate o sospese (ovvero interrotte dopo il fischio d’inizio) a data da destinarsi, che eccede la giornata corrente**, comporta che le relative formazioni vengono **“congelate”** in attesa del recupero delle stesse.

- Se i calciatori **“congelati”** non dovessero giocare il recupero o non prendere voto (es. per infortunio o se avessero lasciato la serie A), tali vengono sostituiti con il primo panchinaro utile, senza il conteggio della sostituzione, ed avverrà l’eventuale cambio modulo; la regola del massimo 4 sostituzioni varrà invece per il resto della formazione.
- Se il recupero dovesse avvenire dopo una sessione di mercato in cui il calciatore **“congelato”** è stato ceduto o scambiato, e il calciatore giocherà il recupero, verrà preso il suo voto effettivo, viceversa rientra nella casistica precedente.
- Se i calciatori **“congelati”** erano squalificati nelle partite rinviate, ed il giorno del recupero giocassero, verrà preso il loro voto effettivo (essendo squalificati nella partita rinviata salteranno già la partita successiva a questa).
- Se un calciatore di Serie A si trasferisce in un’altra squadra di Serie A che deve giocare il recupero e tale giocatore è già sceso in campo con la sua squadra di origine (ovvero che figura con un voto o con un **“senza voto”**), sarà considerato con quel voto (o s.v.); se il giorno del rinvio non avesse giocato con la squadra di origine, si considera come s.v..

Nel caso in cui non vi fossero panchinari con voto, nemmeno con l’eventuale cambio modulo, in grado di sostituire il giocatore **“congelato”**, si assegnerà al calciatore **“congelato”** voto al decimo, pari alla sua media voto approssimata per difetto.

In caso di **partite omologate come vinte “a tavolino”**: se accade dopo che la partita di Serie A è stata giocata, i calciatori prenderanno i voti Fantacalcio; se accade prima che la partita venga giocata, i calciatori vengono sostituiti con il primo panchinaro utile, senza il conteggio della sostituzione, mentre varrà l’eventuale cambio modulo.

³ Se ci si accorgerà di sforamenti al termine di un’asta, l’offerta della squadra che ha sforato viene annullata e l’asta riparte dalle ultime 2 o più offerte valide fatte dalle squadre che hanno partecipato all’asta. Se ci si accorgerà di sforamenti successivamente all’asta o alla fine della sessione, alla squadra che ha sforato verrà tolto il calciatore più pagato in quella sessione di mercato e tale calciatore tornerà all’asta; parteciperanno quindi all’asta tutte le squadre e se c’è una squadra che ha terminato i tagli, verrà aggiunto un taglio extra a tutte le squadre e la squadra che ha sforato dovrà completare la rosa con uno dei calciatori rimasti liberi. Se ci si accorgerà di sforamenti in fase di aggiornamento rose (es. il giorno dopo), alla squadra che ha sforato verrà tolto il calciatore più pagato in quella sessione di mercato e tale calciatore tornerà all’asta, che verrà svolta in modalità **“a busta chiusa”**; parteciperanno quindi all’asta tutte le squadre e se c’è una squadra che ha terminato i tagli, verrà aggiunto un taglio extra a tutte le squadre e la squadra che ha sforato dovrà completare la rosa con uno dei calciatori rimasti liberi. Anche effettuare un numero di tagli errati (es. uno in più), rientra in situazione di **“sforamento”**.

⁴ Es.: Ronaldo 200 per Lukaku 100: PV=100 → OK. Ronaldo 200 per Lukaku 90: PV=110 → NO. Ronaldo 200 + Chiesa 100 per Lukaku 90 + Vidal 110: PV=100. → OK.

⁵ In caso di impossibilità a partecipare alla sessione di mercato è concesso: 1) inviare un delegato (non già partecipante). 2) scaricare dal sito www.oltrecalcio.com il file excel **“modulo_offerte”** e seguire le istruzioni indicate; inviare il file all’indirizzo mail gipi13282@alice.it. È possibile inviare il modulo offerte entro 2 ore prima l’inizio d’asta.

Eccezioni: in caso di giornate “sospese” a causa di partite non ancora giocate durante le fasi di qualificazione delle CL e EL, quelle giornate non saranno considerate ai fini delle classifiche di qualificazione stesse; nella coppa Italia Highlander si prenderanno i 6 politici.

5. COMPETIZIONI

I calendari e gli accoppiamenti saranno tutti sorteggiati automaticamente (ove non previsto).

- **Campionato a calendario:** vince (+3 in classifica) la squadra che realizza un punteggio di almeno 66 pts e $\geq$ di 3 pts rispetto all'avversario. In tutti gli altri casi è pareggio (+1 in classifica). Criteri classifica: 1) Punti classifica generale, 2) Somma punti totali, 3) classifica avulsa: punti realizzati negli scontri diretti (3pt vittoria, 1pt pareggio, 0pt sconfitta), 4) punti totali realizzati negli scontri diretti, 5) sorteggio.
- **Campionato punti totali:** vince la squadra che realizza il maggior punteggio totale dall'inizio del campionato. Criteri classifica: 1) Somma punti totali, 2) Punti classifica generale, 3) classifica avulsa: punti realizzati negli scontri diretti (3pt vittoria, 1pt pareggio, 0pt sconfitta), 4) punti totali realizzati negli scontri diretti, 5) sorteggio.
- **Miglior punteggio totale dal 4° al 10° posto:** come punto precedente, ma a partire dal 4° posto in classifica.
- **Coppe Champions/Europa:** partecipano tutte le squadre; si inizia con la fase di qualificazione mediante classifica a punti totali realizzati. Criteri classifica: 1) Somma punti totali, 2) Somma dei due punteggi più alti nella fase di qualificazione, 3) miglior punteggio totale tra, nella fase di qualificazione, 4) sorteggio. Le prime quattro si qualificano in CL, dalla quarta all'ottava in EL, le ultime due sono eliminate. Si scontreranno poi in semifinale (A/R) e finale (A/R), secondo accoppiamenti:

Tabellone Champions League

Semi 1 (A/R) → 1^a vs 4^a

Semi 2 (A/R) → 2^a vs 3^a

Finale → Semi 1 vs Semi 2

Tabellone Europa League

Semi 1 (A/R) → 5^a vs 8^a

Semi 2 (A/R) → 6^a vs 7^a

Finale → Semi 1 vs Semi 2

Passa la squadra che tra A/R (e in finale) totalizza più punti. Criteri: 1) Somma punti A/R, 2) Somma punti realizzati dalla fase di qualificazione alla partita corrente, 3) sorteggio.

- **Coppa Italia Highlander:** partecipano tutte le squadre e verrà svolta in modalità Highlander in 9 giornate. Ogni giornata, la squadra col punteggio più basso verrà eliminata, finché ne rimarrà soltanto una.
- **Premio settimanale:** Per la squadra che realizza il maggior punteggio di giornata. In caso di parità punti tra due o più squadre, il premio sarà aggiudicato la giornata successiva a chi, tra esse, farà il maggior punteggio. Solo per l'ultima giornata, il premio sarà suddiviso in parti uguali.
- **Formula 1:** Miglior punteggio di giornata=25pt; 2°=18pt; 3°=12pt; 4°=10pt; 5°=8pt; 6°=6pt; 7°=4pt; 8°=3pt; 9°=2pt; 10°=1pt.

6. VOTI E BONUS/MALUS

L'assegnazione dei goal e dei voti sono di Fantacalcio.it (REDAZIONALI).

- **Bonus:** +3 goal, -1 per ogni goal subito (dalla squadra portieri nei 90'), Quality assist (+0.5, +1, +1.5), +3 rig. segnato, +3 rig. parato (dalla squadra portieri nei 90'), +2 se tutti gli 11 calciatori a voto prendono voto $\geq$ 6, +1 imbattibilità portiere (se solo se l'intera squadra portieri non subisce goal nei 90'), mod. difesa (media voto approssimata per difetto della squadra portieri nei 90' e 3 migliori difensori secondo il seguente criterio: +0.5 se $6.00 \leq mv \leq 6.24$; +1.5 se $6.25 \leq mv \leq 6.49$; +3 se $6.50 \leq mv \leq 6.74$; +4.5 se $6.75 \leq mv \leq 6.99$; +6 se $mv \geq 7.00$). Bonus capitano: +1 se voto $\geq$ 7, +0.5 se voto = 6.5, -0.5 se voto = 5.5, -1 se voto $\leq$ 5, 0 in tutti gli altri casi.
- **Malus:** -3 rig. sbagliato, -1 espulsione, -0,5 ammonizione, -1 goal subito, -2 autorete, Espulso s.v. = 4.

7. VARIE ED EVENTUALI

La partecipazione al fantacalcio Oltrecalcio include l'accettazione del presente regolamento. Le regole stabilite rimarranno immutabili per tutta la durata del campionato a meno di proposte di modifica **accettate all'unanimità**. In caso di eventi non previsti dal presente regolamento, l'organizzazione ha facoltà decisionale. Gli avvisi del fantacalcio in cui si richiede una risposta da parte dei partecipanti verranno inviati sul gruppo whatsapp o messaggio broadcast. In caso di mancata risposta (qualora non obbligatoria), si considera la squadra *avvertita ed astenuta*. La correzione di eventuali errori è possibile fino a due giorni antecedenti la prima partita della giornata successiva; passato tale termine, la giornata è omologata.