

Fanta Valle Dell'Esaro



Regolamento ufficiale

2025/2026



INDICE

1.FANTA VALLE DELL'ESARO

- 1.1 MISSIONE
- 1.2 ISCRIZIONE
- 1.3 DATA DI INIZIO

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 SOSPESE

4.COMPETIZIONI

- 4.1 FANTA VALLE DELL'ESARO
- 4.2 VALLE CUP
- 4.3 CIPS CUP
- 4.4 ARCOBALENO CUP
- 4.5 VODKA CUP
- 4.6 JACKPOT
- 4.7 CAMPIONE D'INVERNO
- 4.8 MIGLIOR PUNTEGGIO SETTIMANALE

5.PREMI FANTA VALLE DELL'ESARO

6.COMUNICAZIONI UFFICIALI

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 , dove la passione , abilità e intuizione vengono valorizzate in una vera sfida , con premi concreti . Non è solo un gioco è una vera sfida in cui il talento con classifiche ufficiali , con premi oltre 7.000 € di montepremi con 80 iscritti . Superando la soglia ci saranno novità .

1.2 ISCRIZIONE

Per iscriverti a fanta valle dell'esaro è necessario versare la quota di 100 € , completato il pagamento riceverai le credenziali per accedere alla lega fanta valle dell'esaro sull'app leghe FC . Le iscrizioni sono aperte fino all'inizio della 3^a giornata di serie A iscrivendosi prima ci sono dei vantaggi.

- Se ti scrivi prima dell'inizio del campionato avrai uno sconto di 10 €
- Se porti un'amico avrai uno sconto da 10€

Questi sconti non sono cumulabili

Per iscriversi i seguenti numeri da contattare :

- Gianluigi : 3401699551
- Vincenzo : 3478607907
- Bertino : 3453751066
- Luca : 3505889659
- Alessandro : 3922101070

La quota d'iscrizione può avvenire tramite :

Contanti - PayPal - p2p

1.3 DATA D'INIZIO

La data d'inizio della competizione è stata decisa per la 3^a giornata di serie A il 13 Settembre .

2.ROSE E MERCATI

2.1 INTRODUZIONE

Ogni squadra avrà a disposizione 280 crediti per creare La rosa, potrà essere modificata liberamente fino all'inizio della competizione. Da quel momento in poi il mercato sarà aperto tra una giornata e l'altra , con un totale di 30 cambi disponibili da gestire fino alla fine della stagione .

2.2 MERCATI

Il mercato si articola in due fasi :

Fase 1- cambi illimitati

Fino all'inizio della competizione , durante questa fase, ogni utente può liberamente fare qualsiasi cambio senza nessuna restrizione.

Fase 2 - cambi limitati

Dopo la 3^a giornata di serie A fino al termine della stagione, il mercato sarà aperto tra una giornata e l'altra , con un totale di 30 cambi da gestire fino alla fine della stagione

Informazioni utili:

Durante i turni di campionato i mercati saranno chiusi.Gli svincoli e gli acquisti saranno a quotazione attuale e non a quotazione d'acquisto.I giocatori infortunati a lungo termine o con qualsiasi altro problema verranno conteggiati come cambi.

2.3 CAMBI EXTRA

Ci saranno i cambi extra che riguardano i giocatori che non fanno più parte della serie A. Il sistema li segnalerà con un asterisco. Questi cambi non verranno conteggiati nel limite massimo di cambi a disposizione

3.REGOLE DI GIOCO

3.1 COMPOSIZIONE ROSA

Ogni squadra ha a disposizione 280 crediti per costruire la propria rosa, seguendo le quotazioni ufficiali di fantacalcio.it La Rosa deve completa da 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti. La creazione della rosa deve avvenire entro i tempi indicati dal sistema; se risulterà incompleta all'inizio della competizione, non saranno ammessi interventi manuali da parte dello staff.

3.2 CONSEGNA FORMAZIONE

La formazione va inserita tramite App leghe fantacalcio, entro 5 secondi prima dell'inizio della giornata di serie A. Oltre tale limite, verrà automaticamente chiesta l'ultima formazione valida salvata. Lo staff non potrà in alcun modo inserire o modificare rose, formazioni o scelte di gioco per conto dei partecipanti. Qualsiasi richiesta in tal senso sarà considerata non conforme al regolamento.

3.3 REGOLE DI GIOCO

Ogni fantallenatore dovrà schierare 11 titolari e 10 riserve . Le riserve subentrano in caso di titolari senza voto (massimo 5 sostituzioni) ma solo nello stesso ruolo. Non è previsto il cambio modulo. La panchina è libera; ogni fantallenatore può decidere quanti giocatori per ruolo inserire e anche l'ordine d'ingresso . I moduli validi per l'inserimento della formazione 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

- 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
- Calciatore S.V. con ammonizione : prenderà come voto S.V.

3.5 MODIFICATORE DIFESA

Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno 3 difensori portano punteggio alla squadra, occorre schierare un modulo con almeno 4 difensori. Si considerano il voto in pagella ottenuti del portiere e dei 3 migliori difensori (non vanno considerati i bonus e malus)

- Media voto minore di 6 bonus 0
- Media voto da 6 a 6,49 bonus +1
- Media voto da 6,50 a 6,99 bonus +3
- Media voto da 7 in poi bonus +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 invece 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
- Nel caso in cui una partita venga interrotta a gara in corso e non venga conclusa entro la giornata successiva a tutti i calciatori sarà assegnato il 6 politico
- Nel caso in cui, durante una giornata di campionato, vengono disputate meno di 4 partite la giornata sarà considerata non valida e tutti i calciatori riceveranno il 6 politico

4.COMPETIZIONI

4.1 SERIE A FANTA VALLE DELL'ESARO

LA competizione si svolge dalla 3^a alla 38^a giornata di campionato di serie A 2025/2026. Partecipano tutte le squadre iscritte, in modalità tutti contro tutti. A ogni giornata i punteggi ottenuti si sommano alle giornate precedenti. Vince la squadra che alla 38^a giornata ha totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità finale , il premio sarà assegnato alla che nella giornata precedente occupava la posizione più alta in classifica. Se persiste la parità , si andrà a ritroso fino a determinare un vincitore. Se non inserisci la squadra alla 3^a giornata le sarà assegnato un punteggio di 66.

4.2 VALLE CUP

Tutte le squadre iscritte partecipano automaticamente alla Valle Cup. Inizia 4^a giornata è una competizione a “eliminazione progressiva” strutturata in 5 round:

- 1° Round - Giornata 4^a : obiettivo almeno 70 punti
- 2° Round - Giornata 5^a: obiettivo almeno 73 punti
- 3° Round - Giornata 6^a :obiettivo almeno 76 punti
- 4° Round - Giornata 7^a : obiettivo almeno 80 punti
- 5° Round finale - Giornata 8^a Vince la squadra con il punteggio più alto

In caso di spareggio Finale si sommano i punteggi delle 5 giornate

4.3 CIPS CUP

Alla competizione parteciperanno tutte le squadre iscritte. Inizia alla 24^a giornata e sì svolgerà a “Eliminazione diretta” con gare secche ; passano i turni le squadre che totalizzano più punteggio nella giornata di riferimento. In caso di parità si procede con i criteri per supplementari e rigori come da regolamento su [⊕ Guida ai Supplementari e Rigori Fantacalcio](#)

4.4 ARCOBALENO CUP

La competizione “A Gruppi” , inizia alla 10^a giornata ; le squadre sono suddivise in gruppi e si affrontano in una fase preliminare prima degli scontri ad eliminazione diretta . Negli scontri in caso di parità si procede con supplementari e rigori come d regolamento su

[⊕ Guida ai Supplementari e Rigori Fantacalcio](#)

4.5 VODKA CUP

La competizione “Highlander” partecipano tutte le squadre iscritte. Il torneo inizia dalla 32^a giornata e finisce alla 37^a giornata di Serie A. Ogni turno vengono eliminate le squadre con i punteggi inferiore a 70 punti. Vince alla 36^a giornata chi ottiene il punteggio più alto

4.6 JACKPOT 105 PUNTI

Vinci il montepremi con un punteggio da urlo. Raggiungi almeno 105 punti in una singola giornata e vinci il jackpot accumulato fino a quel momento. Il jackpot parte da 100 € alla 3^a giornata e cresce +25 € a giornata, fino a un massimo di 1000 €. La prima squadra che totalizza almeno 105 punti si aggiudica il premio. In caso di più vince chi fa più punti ; se in parità si divide. Dopo l’assegnazione del jackpot riparte dalla giornata successiva a 25 €. Alla 38a giornata se nessuno vince viene premiata la squadra con il punteggio più vicino a 105

4.7 CAMPIONE D’INVERNO

Vince il premio chi arriva 1° nella competizione serie A valle dell’esaro alla 19^a giornata di campionato di SERIE A

4.8 MIGLIOR PUNTEGGIO SETTIMANALE

Ogni giornata vengono assegnati 2 premi di giornata alle squadre che ottengono il punteggio più alto, in caso di parità vince chi ha totalizzato il punteggio più alto nella giornata precedente, se la parità persiste si risale a ritroso

5.PREMI FANTA VALLE DELL'ESARO

5.1 PREMI SERIE A

- 1) 3000 €
- 2) IPHONE16
- 3) PS5
- 4) TV 55 "
- 5) ARIA CONDIZIONATA 9000 BTU
- 6-10) ISCRIZIONE GRATUITA 26/27
- 11-15) SCONTI DEL 50 % ISCRIZIONE 26/27
- 16-20) SCONTI DEL 25 % ISCRIZIONE 26/27

5.2 VALLE CUP

1. STECCA GRATTA E VINCI

5.3 CIPS CUP

1. CUFFIE AIRPODS

5.4 ARCOBALENO CUP

1. VOUCHER 500 €

5.5 VODKA CUP

1. VODKA GREY GROOSE DA 3 L

5.6 JACKPOT

BOTTINO FINO A 1000 €

5.7 CAMPIONE D'INVERNO

1. GIFT DA 100 € SU FASTBET

5.8 MIGLIOR PUNTEGGIO SETTIMANALE

1. GIFT DA 10 € RICARICA CONTO GIOCO
2. GIFT DA 5 € RICARICA CONTO GIOCO

6.COMUNICAZIONI UFFICIALI

Fanta Valle dell' Esaro crea un gruppo WhatsApp riservato agli iscritti per comunicazioni rapide, promemoria, avvisi, classifiche aggiornate . Assicurati dopo l' iscrizione di essere stato inserito nel gruppo ufficiali.