REGOLAMENTO

FANTAMONDIALE

LEGA FANTASIP

Torneo privato • Stagione 2026 • Edizione Speciale FIFA World Cup

PUNTO 1 REGOLE GENERALI

1.1 Cos'è il FANTAMONDIALE

Fantamondiale è un torneo privato della Lega Fantasip dedicato alla FIFA World Cup 2026. Si gioca in modalità "a listone": ogni fantallenatore sceglie i propri calciatori da un elenco predefinito, rispettando i limiti di rosa e di budget.

Il torneo si gestisce tramite una piattaforma online (accessibile dopo la registrazione) e tramite il gruppo Telegram ufficiale per le comunicazioni e assistenza.

Piattaforma: www.legafantasip.it

Telegram: https://t.me/LegaFantasip

1.2 Iscrizione

Il Fantamondiale è una competizione privata con numero limitato di partecipanti, fino a un massimo di 300 iscritti. Per partecipare al torneo è richiesta una quota di iscrizione. La quota comprende i costi di gestione della piattaforma e la struttura dei premi prevista dalla competizione.

Il pagamento può essere effettuato seguendo la procedura indicata dal bot Telegram dedicato.

Per maggiori informazioni è possibile consultare il canale Telegram ufficiale e il regolamento esteso della competizione.

1.3 Come si forma la squadra ("Listone")

Ogni fantallenatore sceglie i propri calciatori dall'elenco ufficiale pubblicato da Fantacalcio.it o un'altra redazione pubblica. La squadra deve rispettare le regole di composizione della rosa (punto 1.4) e il limite di budget (punto 1.5).

> **Nota:** *Se la squadra non rispetta i punti 1.4 e 1.5, non sarà accettata. Potrai correggerla prima dell'inizio del torneo.*

1.4 Rosa

Ogni squadra deve avere esattamente 25 giocatori, divisi così:

- 3 Portieri
- 8 Difensori
- 8 Centrocampisti
- 6 Attaccanti

1.5 Budget

Ogni fantallenatore ha a disposizione **280 fantamilioni (fm)** per costruire la propria rosa. Non è possibile superare questo limite in nessun caso.

1.6 Formazione

La formazione deve essere inserita sulla piattaforma entro 30 minuti prima dell'inizio della prima partita di ogni giornata. Devi schierare 11 titolari e una panchina a tua scelta fino a 13 calciatori.

I moduli disponibili sono (Difesa–Centrocampo–Attacco):

- 3-4-3 · 3-5-2 · 3-6-1
- 4-3-3 · 4-4-2 · 4-5-1
- 5-3-2 · 5-4-1

> **Nota:** *Se non inserisci la formazione in tempo sarà assegnato un punteggio di 0 punti.*

© Lega FantaSIP – tutti i diritti riservati

1.7 Sostituzioni

Puoi mettere in panchina quanti giocatori vuoi e nell'ordine che preferisci. Se uno o più titolari non ricevono un voto, il sistema fa fino a un massimo di 5 sostituzioni automatiche.

Le sostituzioni avvengono per lo stesso ruolo, seguendo l'ordine di panchina che hai impostato. Se anche la riserva non ha voto, si passa al panchinaro successivo, fino a esaurire i cambi disponibili.

Nota: *Se 6 o più titolari non ricevono voto, solo i primi 5 sostituti validi entrano nel calcolo del punteggio.*

1.8 Mercato

Dopo l'inizio del torneo, il mercato rimane aperto in brevi finestre tra una giornata e l'altra, fino ai quarti di finale. In questi periodi puoi sostituire i calciatori della tua rosa svincolandoli all'intero prezzo di acquisto per acquistarne altri.

1.8.1 Numero di operazioni

Puoi effettuare al massimo 15 operazioni, inteso come svincolo-acquisto.

1.8.2 Limitazione

Dai sedicesimi di finale i calciatori delle nazionali eliminate non possono più essere cambiati. Saranno considerati definitivamente persi.

ESEMPIO MERCATO

Consideriamo Girone A: Messico; Sud Africa; Corea del Sud; Repubblica Ceca.

Supponiamo che al termine dei gironi si qualifichino: **Messico**; **Corea del Sud**.

In questo caso, durante la finestra di mercato successiva alla fase a gironi, sarà possibile sostituire liberamente tutti i giocatori della rosa, anche quelli appartenenti alle nazionali eliminate come Sud Africa e Repubblica Ceca.

Mercato dopo i sedicesimi

Supponiamo che ai sedicesimi si giochi: Germania vs Messico e che si qualifichi la **Germania**.

Se nella tua rosa hai giocatori 1 giocatore della Germania e 1 del Messico, il giocatore del Messico sarà considerato definitivamente perso. Quindi, non potrà più essere sostituito e occuperà uno slot nella rosa fino al termine del torneo.

1.9 Partite rinviate o sospese

Se una o più partite sono rinviate o sospese, il calcolo della giornata del Fantamondiale è messa in pausa fino al recupero ufficiale. Non saranno assegnati voti politici (6 d'ufficio), salvo comunicazioni straordinarie degli amministratori.

© Lega FantaSIP – tutti i diritti riservati

PUNTO 2 IMPOSTAZIONI DI CALCOLO

2.1 Bonus

Evento	Punti
Gol segnato	+3
Assist	+1
Rigore parato	+3

2.2 Malus

Evento	Punti
Ammonizione (cartellino giallo)	−0.5
Espulsione (cartellino rosso)	−1
Autogol	−2
Rigore sbagliato	−3

2.3 Portiere imbattuto

Il portiere titolare (o il suo sostituto) guadagna +1 punto se non subisce reti. Per ricevere il bonus, il portiere deve aver preso un voto in pagella oppure aver giocato almeno 20 minuti, compresi i minuti di recupero.

Il minutaggio viene verificato sul sito ufficiale FIFA: https://it.FIFA.com/

2.3.1 Giocatore di movimento in porta

Se un giocatore di movimento sostituisce il portiere, riceve gli stessi bonus e malus del ruolo di portiere. Il bonus "portiere imbattuto" scatta solo se ha giocato almeno 20 minuti in porta, recupero incluso.

2.4 Modificatore difensivo

Il modificatore premia la solidità del reparto difensivo. Si attiva solo se il portiere e almeno 4 difensori hanno dato punteggio alla squadra.

Il bonus si calcola sulla media del voto del portiere e dei 3 migliori voti dei difensori:

Media voti (portiere + 3 migliori difensori)	Bonus
Da 6.00 a 6.24	+1
Da 6.25 a 6.49	+2
Da 6.50 a 6.74	+3
Da 6.75 a 6.99	+4.5
7.00 o superiore	+6

© Lega FantaSIP – tutti i diritti riservati

2.5 Voto d'ufficio (fase a eliminazione diretta)

Nella fase a eliminazione diretta, i giocatori che scendono in campo ma non ricevono un voto dalle testate ufficiali ottengono automaticamente un 4 d'ufficio.

📌 **Nota:** *Ai fini del torneo, conta anche la finale per il 3° e 4° posto.*

2.6 Riferimenti ufficiali

Dato	Fonte
Quotazione giocatori	Fantapiu3
Voti in pagella	Fantacalcio o altra redazione (Fantapiu3 e.g.)
Gol / Rigori parati / Cartellini	Sito ufficiale FIFA – https://it.FIFA.com/
Assist	Fantacalcio o redazione online (Fantapiu3 e.g.)

📌 **Nota:** *I riferimenti saranno resi ufficiali prima dell'inizio del torneo sul canale telegram.*

© Lega FantaSIP – tutti i diritti riservati

PUNTO 3 COMPETIZIONI

3.1 SIP League

È la classifica principale del torneo. Il punteggio di ciascun partecipante è dato dalla somma di tutti i punti ottenuti in ogni giornata, dalla prima partita del Mondiale fino alla finale. Vince chi ha più punti in totale.

3.1.1 Parità di punteggio (ex aequo)

Se due o più squadre terminano con lo stesso punteggio, si usa questo ordine di priorità per decidere chi sta sopra:

- Migliore posizione in classifica dopo la fase a gironi
- Punteggio più alto in una singola giornata
- Fair play: meno ammonizioni ricevute nella fase a gironi (solo giocatori effettivamente schierati)
- Fair play 2: meno ammonizioni ricevute nella fase a gironi (intera rosa)

3.2 Best Sprint

Va alla squadra che è in testa alla classifica generale al termine della fase a gironi. In caso di parità, si applicano i criteri del punto 3.1.1 a partire dal secondo punto.

3.3 Best Score

Il premio Best Score è assegnato alla squadra che realizza il punteggio più alto in una singola giornata del Fantamondiale.

In caso di parità, sarà considerata la somma dei fantavoti dei giocatori presenti in panchina. Se la parità persiste, sarà preso in considerazione il punteggio ottenuto nella giornata successiva.

© Lega FantaSIP – tutti i diritti riservati

PUNTO 4 PREMI

Montepremi con 100 iscritti

		
SIP LEAGUE	**BEST SPRINT**	**BEST SCORE (SINGOLA GIORNATA)**
1° **1000 €**	1° **100 €**	1° **50 €**
2° **600 €**	2° **50 €**	—
3° **300 €**	3° **50 €**	—
4° **200 €**	—	—
5° **100 €**	—	—
6° **50 €**	—	—
7° **50 €**		
8° **50 €**		
9° **50 €**		
10° **50 €**		

Nota 1: *Con 100 iscritti il Best Score sarà applicato per ogni giornata dei gironi.*

Nota 2: *I premi potrebbero essere consegnati anche sottoforma di buoni in caso di necessità.*

Nota 3: *Il montepremi è definito in base al numero di iscritti e potrebbe subire variazioni.*

Buona fortuna a tutti i fantallenatori!

© Lega FantaSIP – tutti i diritti riservati