

FANTACALCIO CHIAMPO

32° ANNO 2026-2027



IL REGOLAMENTO UFFICIALE



www.fantacalciochiampo.it



fantacalciochiampo stagione numero 32



Fantacalciochiampo



info@fantacalciochiampo.it



1. *News regolamentari*
2. *Fantacalcio Chiampo*
3. *Ruoli dei giocatori e status*
4. *Le buste*
5. *L'asta*
6. *Calendario campionati*
7. *Modalità recupero giornate di campionato pre-aste*
8. *Consegna formazioni*
9. *Bonus fattore campo*
10. *Moduli di gioco*
11. *Valutazione dei giocatori*
12. *Fasce punteggi/gol*
13. *Classifica*
14. *Riserve e sostituzioni*
15. *Mercatini di riparazione*
16. *Partite rinviate o sospese*
17. *I tempi supplementari*
18. *I calci di rigore*
19. *Bonus per miglior medie fantacalcio*
20. *Anticipi di campionato*
21. *Ritiri abbandoni fusioni*
22. *Le regole delle coppe*
23. *Champions League*
24. *Europa League*
25. *Conference League*
26. *Coppa Italia*
27. *Supercoppa Italiana*
28. *Coppa Intercontinentale*
29. *Il C.D.A.*
30. *Regole generali*

1 - NEWS REGOLAMENTARI

- Nuova gestione mercatini di riparazione: si guarda la classifica (v. Sez. 15)
- Nuova gestione mercatini di riparazione: vendo 4 giocatori e ne acquisto 5 (v. Sez. 15)
- Nuova gestione ripescaggi: non più classifiche a confronto ma sempre promossa una squadra in piu' (v. Sez. 21)
- Riorganizzazione delle categorie a partire dalla prossima stagione 2027-2028 (v. Sez. 13)

2 - FANTACALCIO CHIAMPO

Le 140 squadre che formano Fantacalcio Chiampo sono divise in 7 categorie da 20 team ciascuna (A - B - C - D - ECCELLENZA - PROMOZIONE - PRIMA CATEGORIA) con promozioni e retrocessioni annuali.

I Presidenti di tutte le fantasquadre hanno un budget di 10000 fantaeuro e, grazie agli acquisti alle buste e all'asta, diventano proprietari di una Rosa composta da un massimo di 26 giocatori.

In corrispondenza di ogni giornata di calendario, i Presidenti comunicano la propria formazione. Il calendario identifica l'avversario di turno in campionato e nelle coppe.

Il calendario dei campionati è all'italiana: 19 giornate di andata e 19 di ritorno a campi invertiti.

Verificando il voto della Gazzetta dello Sport cartacea di ogni giocatore, eventuali gol fatti e subiti, bonus e malus e valutando tutto quanto successo sui campi di gioco (v. Sez 11), si evidenzierà una sommatoria di punti convertita poi in gol sulla base della tabella di cui al punto 12. Da qui poi i risultati e le classifiche.

3 - RUOLI DEI GIOCATORI E STATUS

I ruoli dei giocatori sono definiti dalla lista on-line nella sezione LISTA GIOCATORI LIBERI prodotta dal nostro software Fantacalcio Manager.

Lo status dei giocatori (italiano, comunitario o extracomunitario) non ha rilevanza in FantacalcioChiampo.

4 - LE BUSTE

FantacalcioChiampo prevede, prima delle aste, l'acquisto di giocatori attraverso offerte in busta chiusa.

Il modulo ufficiale delle buste da usare sarà spedito a tutti via mail: è un foglio Excel che va trasformato in PDF prima dell'inoltro come di seguito specificato.

La consegna delle buste deve avvenire via mail agli indirizzi sottostanti **entro le ore 19:00 di GIOVEDÌ 20 agosto 2026**. Questi gli indirizzi:

Serie A: busteseriea@fantacalciochiampo.it

Serie B: busteserieb@fantacalciochiampo.it

Serie C: busteseriec@fantacalciochiampo.it

Serie D: busteseried@fantacalciochiampo.it

Eccellenza: busteeccellenza@fantacalciochiampo.it

Promozione: bustepromozione@fantacalciochiampo.it

1° Categoria: busteprimacategoria@fantacalciochiampo.it

Possono essere spedite più buste: il sistema prenderà come valida solamente l'ultima in ordine di data e ora.

ATTENZIONE: alle buste tutti i giocatori potranno essere venduti SOLO 1 VITA alla squadra che ha offerto di più in ogni categoria.

La busta deve riportare il nome della squadra, la serie di appartenenza e **offerte obbligatorie per 1 portiere e 4 attaccanti**; in maniera facoltativa si potranno poi fare fino ad un massimo di **altre 21** offerte tra Difensori e Centrocampisti. Le offerte in busta sono quindi da un minimo di 5 ad un massimo di 26 unità.

In calce alle buste, è necessario evidenziare il numero totale dei giocatori "bustati" e la spesa complessiva. Si ricorda che il budget annuale di ogni singola squadra è di 10000 fantaeuro.

Le 7 squadre assegnatarie dei bonus per miglior media avranno un budget maggiore (vedere sezione 19)

ATTENZIONE.

Considerato che la finestra di Calciomercato estiva termina alle ore 20:00 del giorno 1 settembre 2026 e quindi dopo l'invio delle Buste, in caso di acquisto alle buste di un giocatore poi ceduto all'estero o in altra serie italiana durante il calciomercato, i Presidenti il giorno dell'asta devono comunicare la loro scelta tra le 2 opzioni possibili:

- tenere il giocatore in rosa (e quindi poter usufruire delle sue prestazioni nelle prime giornate a carte scoperte in cui avesse giocato – vedi Sez.7)
- cedere il giocatore per avere restituiti i fantaeuro spesi (in questo caso il giocatore non può essere mai schierato).

Nel primo caso il giocatore potrà essere sostituito durante il primo mercatino di riparazione.

Quanto sopra non ha validità in caso di cessione ad altra squadra in serie A.

In caso di 2 o più offerte uguali alle buste per un giocatore, l'asta di categoria inizierà con la vendita di questi giocatori con le specifiche che seguono:

- solo le squadre interessate potranno partecipare all'asta e la base d'asta sarà appunto l'offerta della busta.
- in mancanza di rilanci da parte delle squadre interessate all'asta, avrà luogo un sorteggio tramite bigliettini. Chi vincerà si aggiudicherà il giocatore al prezzo offerto in busta.

L'elenco ufficiale dei giocatori che potranno essere oggetto di offerte in busta, sarà fornito dalla Presidenza con mail specifica sulla scorta degli aggiornamenti di Fantacalcio Manager.

I giocatori eventualmente già ufficializzati nella realtà ma non presenti nell'elenco di cui sopra, andranno all'asta con 2 vite.

In caso di mancata consegna della busta, la fantasquadra dovrà comporre la propria rosa interamente all'asta e sarà penalizzata di 500 fantaeuro nel budget iniziale.

CASI PARTICOLARI IN SEDE DI APERTURA DELLE BUSTE

1. In caso di sforamento di budget, sarà depennato il giocatore o i giocatori con la valutazione più alta presente nella busta fino ad arrivare al budget. Il budget di riferimento di ogni singola squadra è quello reale, con bonus derivanti dalla stagione precedente.

2. In caso di errore nelle offerte per Portieri e Attaccanti (il regolamento chiede obbligatoriamente quotazioni per 1 portiere e 4 attaccanti), sarà depennato il giocatore o i giocatori in eccedenza con la più alta quotazione se sono presenti più offerte rispetto a 1P e 4A (si guardi le offerte e poi l'ordine alfabetico). In caso di offerte inferiori a 1 e 4, si procederà con il calcolo della media tra le offerte presenti in P e A. Questa media sarà conteggiata come MALUS nei conteggi dei crediti residui per ogni giocatore che manca dal totale di 5. Il Malus sarà conteggiato sia in caso di acquisizione di uno o più P e A che in caso di non acquisizione.

3. In caso di numero di offerte NON compreso tra 5 e 26, sarà inflitta una penalizzazione di 300

euro nel budget iniziale. Il numero dei calciatori offerti in busta viene calcolato dopo il depennamento dei calciatori scritti fuori ruolo, scritti due volte, non presenti nel listone di riferimento, scritti ma già venduti in B o all'estero, ecc ecc".

Poi il caso sarà trattato come segue:

3a – Busta con meno di 5 offerte

Alla somma totale dei crediti si conteggerà un MALUS CREDITI pari alla media delle altre 4 (o meno) offerte (numero che, se decimale, viene arrotondato sempre per difetto). Quanto sopra per ogni giocatore mancante per arrivare a 5. Se la somma dei crediti così raggiunta eccede quella consentita dal regolamento, si toglie dalla busta il calciatore per il quale sono stati offerti più crediti. Se i giocatori con la stessa offerta in crediti sono più di uno, si toglie dalla busta il calciatore più offensivo; a parità di ruolo, si toglie il primo in ordine alfabetico.

3b – Busta con più di 26 offerte

Dopo aver già considerato il punto 2 dei "Casi particolari" descritti poco sopra e persistendo il numero di offerte oltre il massimo consentito di 26, si andranno a depennare dalla busta tanti calciatori quante sono le offerte in eccesso, secondo i criteri che seguono:

- ruolo più offensivo (quindi prima i Centrocampisti e poi i Difensori)
- giocatore o giocatori con offerta più alta
- giocatore o giocatori in ordine alfabetico in caso di uguale offerta più alta

4. In caso di offerta per un giocatore con ruolo errato, lo stesso sarà depennato e cancellato dalla busta. L'offerta sarà ritenuta nulla.

5. In caso di giocatore inserito in due ruoli, sarà depennata l'offerta nel ruolo errato.

6. In caso di offerta per un giocatore non presente nella lista di riferimento, la stessa offerta sarà ritenuta nulla.

7. Casi di omonimia.

In caso di ambiguità di identificazione del calciatore (omonimia), valgono, nell'ordine ruolo - squadra di appartenenza (se trascritta nella busta) - nome o iniziale del nome di battesimo del calciatore (se trascritta nella busta);

Se del giocatore in ambiguità non sono trascritti né il ruolo (o il ruolo, a giudizio del cda, non è incontrovertibilmente chiaro dalla grafica della busta), né il nome di battesimo, né l'iniziale di tale nome (n.b.: l'iniziale errata è considerata come se fosse inesistente), né la squadra (o la squadra dei due calciatori è la stessa), l'offerta sarà attribuita al calciatore il cui nome di battesimo viene prima in ordine alfabetico.

Esempi:

Alessio Romagnoli, difensore – Carpi a 5:

Alessio è il Romagnoli del Milan, ma l'offerta è valida per Simone Romagnoli del Carpi (il ruolo è uguale; segue, per la disambiguità, la squadra trascritta)

Romagnoli, difensore, 100:

Il ruolo c'è, ma la squadra non è trascritta; mancano anche il nome di battesimo e l'iniziale di tale nome: l'offerta è considerata valida per Alessio Romagnoli del Milan, che viene prima di Simone Romagnoli.

Se in serie A ci fossero Massimo Donati, centrocampista, e Giulio Donati, difensore, e l'offerta fosse:

Donati, 100.

L'offerta varrebbe per Giulio Donati

In caso di offerte per due giocatori con lo stesso cognome, se non identificabili in nessun modo tramite i commi a, b, c, le due offerte saranno considerate come segue: l'offerta più alta al giocatore il cui nome di battesimo viene prima in ordine alfabetico, l'offerta più bassa al giocatore il cui nome di battesimo viene dopo.

Es: Romagnoli, dif, 45

Romagnoli, dif, 100

L'offerta 100 va ad Alessio Romagnoli, l'offerta 45 a Simone.

5 - L'ASTA

Le aste si svolgeranno nei seguenti giorni, luoghi e orari:

Giovedì 3 settembre	ore 18:30	ECCELLENZA	Suan San Giovanni Ilarione
Venerdì 4 settembre	ore 18:30	SERIE A	La Cacciatora Altissimo
Sabato 5 settembre	ore 08:30	PROMOZIONE	La Cacciatora Altissimo
Sabato 5 settembre	ore 08:30	SERIE D	El Piron S.P. Mussolino
Sabato 5 settembre	ore 15:00	1° CATEGORIA	La Cacciatora Altissimo
Domenica 6 settembre	ore 08:30	SERIE C	El Piron S.P. Mussolino
Domenica 6 settembre	ore 08:30	SERIE B	La Cacciatora Altissimo

Il giorno dell'asta la direzione fornirà un elenco dei giocatori definitivo diviso per ruolo e aggiornato con le vendite post-buste. Sarà fornito ad ogni team anche un foglio riportante i propri giocatori acquistati alle buste, la spesa sostenuta e il budget residuo.

Il budget totale di ogni fanta-squadra è di 10000 crediti più eventuali bonus derivanti dalla stagione precedente. All'inizio dell'asta il budget residuo sarà quello iniziale al netto dei crediti utilizzati alle buste. I crediti non utilizzati in fase di asta non sono più utilizzabili in nessuna sede.

Per la definizione della rosa, l'unico vincolo da rispettare è il numero massimo di giocatori che non deve superare le 26 unità.

Non ci sono vincoli per il numero dei giocatori nei singoli ruoli.

All'asta, seguendo l'ordine definito dal banditore designato, ogni fantallenatore deve proporre il nome di un giocatore a sua scelta. Con la "chiamata", il fantallenatore implicitamente offre già 5 euro per quel giocatore: questo vuol dire che in assenza di altre offerte, gli sarà venduto a 5 euro. Non ci sarà automaticamente l'asta per l'eventuale seconda vita dello stesso giocatore.

ATTENZIONE: il numero totale dei giocatori in rosa è VINCOLANTE per tutta la stagione. Potrà variare solo grazie alla nuova possibilità prevista ai mercatini di riparazione (vedi capitolo 15 punto 9)

SFORAMENTO BUDGET

In caso di sforamento del budget durante l'asta, questa la procedura:

- il giocatore appena venduto sarà immediatamente tolto alla squadra incriminata
- saranno restituiti alla squadra i fantacrediti spesi nell'asta incriminata
- la squadra in questione subirà altresì la decurtazione pari al 50% dei fantaeuro residui
- la squadra in questione non potrà altresì partecipare alle aste del giocatore in questione.

Esempio: Il Leeds Utd ha 520 euro di credito residuo e si aggiudica per errore un giocatore a 800. Quando l'addetto al pc evidenzia l'errore, il Leeds sarà penalizzato di 260 euro. Il nuovo credito del Leeds sarà 260 Euro.

SFORAMENTO NUMERO MASSIMO DI GIOCATORI

In caso di sforamento del numero massimo di giocatori acquistabili (26), sforamento immediatamente evidenziato dall'operatore al PC, è deciso che il giocatore verrà subito tolto alla squadra e l'asta del giocatore rifatta ex-novo.

LODO "FURBETTI"

E' introdotto uno STOP di 8 aste consecutive al team che in buona o malafede chiamerà per l'asta o farà offerte per giocatori già presenti nella propria rosa.

GESTIONE DEI GIOCATORI CEDUTI O TESSERATI DOPO LA CHIUSURA DEL CALCIOMERCATO ITALIANO

A fronte della possibilità che un giocatore tesserato in Serie A italiana possa essere ceduto anche dopo la chiusura del calcio mercato italiano a squadre estere che ancora godono del mercato aperto (vedi Arabia, Turchia e altri), si è deciso quanto segue:

1. Il sito ufficiale per le consultazioni in materia di trasferimenti è www.transfermarkt.it
2. Il giocatore gode delle stesse opportunità dei giocatori ceduti all'estero nel periodo che intercorre dalla stesura delle buste alla chiusura del calciomercato e quindi può essere eventualmente schierato nelle giornate a "carte scoperte".
3. Se l'ufficialità della cessione è precedente alla **prima asta** di Fantacalciochiampo, allora tutte le squadre prima delle aste potranno svincolare il giocatore ed essere rimborsati della cifra spesa alle buste.
4. Se l'ufficialità della cessione non è precedente alla prima asta di Fantacalciochiampo, nessuna squadra può sostituire il giocatore acquistato alle buste ed avere diritto al rimborso prima dell'asta ad eccezione del seguente caso:
 - 4A: il giocatore, al momento della cessione ufficiale, risulta tesserato solo in squadre di Fantacalciochiampo che devono ancora fare l'asta. Solo in questo caso i presidenti potranno svincolare il giocatore ed essere rimborsati della cifra spesa alle buste in sede di inizio asta.
5. Se l'ufficialità della cessione non è precedente alla prima asta di Fantacalciochiampo, dopo aver preso visione del punto 4 e 4A è data la possibilità a ciascun Presidente di sostituire a parametro zero al termine di tutte le aste il calciatore acquistato alle buste. La sostituzione dovrà avvenire subito dopo la fine dell'asta di riferimento.
6. Se l'ufficialità della cessione non è precedente alla prima asta di Fantacalciochiampo e una squadra, prima della data della cessione, ha acquistato all'asta il giocatore, succede che nessuno lo può più sostituire se non al mercatino di novembre.
7. Se l'ufficialità della cessione è successiva al termine dell'ultima asta di Fantacalciochiampo, il giocatore non può essere sostituito se non al mercatino di novembre.
8. Se una squadra all'asta acquista un giocatore presente nelle liste post chiusura calciomercato ma già ufficialmente venduto durante le aste al solo scopo di usufruirne delle prestazioni alle prime giornate a carte scoperte, lo potrà eventualmente sostituire solo al primo mercatino.

9. In caso di doppia vita di uno stesso giocatore da sostituire all'interno della stessa categoria, avrà priorità di scelta la squadra che lo ha pagato di più. In caso di 2 o più giocatori da sostituire con la doppia vita da gestire sempre all'interno della stessa categoria, si farà la somma dei crediti da tagliare per ciascuna squadra e la si dividerà per 2 o più. Chi totalizzerà il risultato più alto avrà priorità della prima scelta e a seguire varrà il criterio dell'alternanza.

10. I giocatori svincolati tesserati in serie A dopo la data della chiusura del calciomercato, non possono essere acquistati prima del mercatino di riparazione di novembre.

6 - CALENDARIO CAMPIONATI

I calendari sono redatti al termine dell'ultima asta della stagione mediante sorteggio di una serie di bigliettini numerati da 1 a 20 (o simili) collegati alle squadre di ogni serie ordinate in ordine alfabetico. E' definito così l'ordine di inserimento in FCM dei team da cui deriverà poi il calendario del campionato. Il sorteggio è video-ripreso.

7 - MODALITA' RECUPERO DELLE GIORNATE DI CAMPIONATO PRE-ASTE

Le giornate reali di campionato giocate prima delle aste di FantacalcioChiampo sono recuperate con la modalità "Carte Scoperte" che prevede la consegna delle formazioni dopo la conclusione delle aste stesse.

Tutti i giocatori schierati a carte scoperte (portiere compreso) devono obbligatoriamente essere in possesso di un voto valido.

8 – CONSEGNA FORMAZIONI

Le formazioni di Campionato e Coppa devono essere inviate tramite la sezione apposita del sito **Invio Formazioni** dal menù Campionato e dal menù Coppe entro il termine massimo dei 5 minuti precedenti l'inizio della prima partita della giornata di campionato.

Le formazioni presentate in ritardo rispetto a tale termine si intendono non presentate.

Al momento di inviare la formazione è necessario verificare che nel menù a tendina che riporta la giornata di riferimento sia effettivamente indicata la giornata corretta. In caso contrario è necessario aprire il menù a tendina, selezionare la giornata corretta e premere VAI.

ATTENZIONE: la formazione inviata con la giornata errata è considerata **non presentata**.

INVIO FORMAZIONI DI COPPA

Qualora un team giocasse anche in un turno di Coppa, è obbligatorio inviare la formazione dal menù delle Coppe. La formazione non inviata in coppa si intende **non presentata**.

Caso Particolare.

In caso di partecipazione contemporanea a 2 coppe in una singola giornata, detto della possibilità di inviare 2 formazioni diverse e preso atto che anche in presenza della doppia spunta nei match viene spesso spedita solo la formazione della prima competizione, si precisa che solo in questo caso, anche la formazione della seconda coppa si intende presentata.

In caso di mancato invio formazione in campionato o coppa, per permettere il regolare svolgimento dell'incontro la direzione metterà in campo la formazione della giornata o turno precedente completa di riserve. Nel caso in cui, nelle coppe, mancasse la formazione del turno precedente in quanto il team gioca per la prima volta una partita di coppa, si prenderà la formazione della giornata precedente di campionato. Nel caso in cui, nel divario di tempo trascorso tra la giornata precedente e la giornata presente dove necessita la formazione d'ufficio avesse avuto luogo un mercatino di riparazione con conseguente variazione della rosa, al momento di prendere la formazione della giornata precedente si importeranno automaticamente solamente i giocatori che sono ancora in rosa. Il risultato del match sarà vincolante per la squadra "in regola" che quindi potrà vincere, pareggiare o perdere; l'avversario reo di "non presentazione", come descritto di seguito, avrà invece partita persa oltre alle altre sanzioni.

La NON PRESENTAZIONE di una formazione IN CAMPIONATO e IN COPPA è così gestita:

1° non presentazione:

- partita persa a tavolino (0 punti in classifica)
- assegnazione d'ufficio di 45 punti fantacalcio (46 se si gioca in casa)

Dalla 2° non presentazione in avanti:

- partita persa a tavolino (0 punti in classifica)
- assegnazione d'ufficio di 45 punti fantacalcio (46 se si gioca in casa)
- penalizzazione di **2 punti** in classifica

CASI PARTICOLARI IN PARTITE DI COPPA

Partita di andata o ritorno in turno ad eliminazione diretta

- la squadra che non presenta la formazione in uno dei 2 turni (Andata o Ritorno) è eliminata dalla competizione. Potrà comunque, come perdente del turno ad eliminazione diretta e se previsto dai passaggi di turno, accedere ad altra competizione.
- se entrambe le squadre non presentano la formazione in uno dei 2 turni (A. o R.) sono eliminate entrambe dalla competizione e rimarrà un posto vuoto nei turni successivi. In caso di "vuoto" in Gironi, tutte le squadre che giocheranno contro la squadra fantasma avranno partita vinta 3-0 con assegnazione di 77 o 78 punti fantacalcio. In caso invece di "vuoto" in turni ad eliminazione diretta, la squadra presente avrà in automatico il passaggio al turno successivo. Nel caso sia previsto l'accesso ad altra competizione per la perdente del turno, è deciso che appunto nell'altra competizione accederà chi avrà totalizzato il punteggio più alto con una (o più) delle formazioni presentate nel doppio turno.
- se entrambe le squadre non presentano nessuna formazione delle 4 previste nel doppio turno, sono eliminate dalla competizione e nessuna delle due avrà accesso, ove previsto, ad altra competizione. Rimarrà un posto vuoto che sarà gestito come sopra descritto.
- **ATTENZIONE:** in caso di mancato invio formazione nella partita di andata di un turno A/R con conseguente eliminazione del team dalla competizione, è fatto obbligo al team che beneficia dell'eliminazione dell'avversario di presentare comunque la formazione nella partita di ritorno pena la medesima eliminazione dalla competizione.

Partita di finale

- la squadra che non presenta la formazione in una partita di finale, avrà partita persa 0-3 (nel caso in cui sul campo il risultato avesse una differenza reti superiore a 3 a favore della squadra in regola, varrà il risultato del campo)

Ai fini dell'individuazione se trattasi di Prima o Seconda volta di "Mancato Invio Formazione", è deciso che l'eventuale **eliminazione** di un Team da una coppa non è considerato Primo Mancato Invio, in quanto la penalizzazione è già gravosa (se una squadra è stata eliminata dalla Champions per mancato invio formazione, un ulteriore "Mancato Invio" in Coppa Italia è trattato come Prima Volta).

Il mancato invio delle formazioni di campionato o coppa ha numerazione singola, separata e non cumulata.

9 - BONUS FATTORE CAMPO

Nei turni casalinghi di campionato e di coppa, le squadre hanno il bonus +1 per il fattore campo. Nelle finalissime di Coppa a turno unico, il bonus è assente.

10 – MODULI DI GIOCO

I moduli di gioco ammessi sono:

3-4-3 / 3-5-2 / 3-6-1

4-3-3 / 4-4-2 / 4-5-1

5-2-3 / 5-3-2 / 5-4-1

6-1-3 / 6-2-2 / 6-3-1

3-3-4 / 4-2-4

11 - VALUTAZIONE DEI GIOCATORI

Il fanta-voto totale di ogni giocatore è formato dal voto della Gazzetta dello Sport cartacea e da altri fattori. Vediamoli:

- * bonus + 3 per ogni goal fatto da un attaccante
- * bonus + 4 per ogni goal fatto da un centrocampista
- * bonus + 5 per ogni goal fatto da un difensore
- * bonus + 9 per ogni gol fatto da un portiere
- * bonus +1 per ogni ASSIST
- * bonus +1 al portiere che non subisce gol (vedi specifica sotto)
- * bonus + 3 al portiere che para o devia un calcio di rigore
- * bonus + 3 al giocatore che segna un calcio di rigore (qualsiasi sia il suo ruolo)
- * malus - 2 per ogni autogoal (se autogol del portiere malus -2 e malus -1 per il gol subito: -3)
- * malus - 1 per ogni goal subito dal portiere
- * malus - 3 al giocatore che sbaglia un calcio di rigore (qualsiasi sia il suo ruolo)
- * malus - 0,5 al giocatore ammonito
- * malus - 1,0 al giocatore espulso (in caso di doppia ammonizione o di ammonizione e successiva espulsione, si detrae solo 1,0)
- * malus -0,5/-1,0 al giocatore ammonito o espulso dalla panchina o dopo triplice fischio. La penalità è inflitta solo se il giocatore aveva giocato. In caso contrario no.

ATTENZIONE: il giocatore di movimento o il portiere valutato con SV o NG dalla Gazzetta dello Sport, viene sempre sostituito esclusi questi casi:

- portiere SV con almeno 30 minuti giocati (compresi minuti di recupero) che non sia stato espulso e che non abbia procurato autogol durante l'incontro: il voto è 6 (a cui vanno sommati o detratti gli eventuali altri bonus/malus)
- giocatore e portiere SV espulso: il voto è 4 (a cui vanno sommati o detratti gli eventuali altri bonus/malus)
- giocatore SV + gol è valutato 6 più il gol fatto (+3/+4/+5) a cui vanno sommati o detratti gli eventuali altri bonus/malus
- giocatore SV con autogol è valutato 4 (6-2) a cui vanno sommati o detratti gli eventuali altri bonus/malus
- portiere SV con autogol è valutato 4 d'ufficio (6-2) meno il gol subito a cui vanno sommati o detratti gli eventuali altri bonus/malus
- portiere SV che subisce gol o para un calcio di rigore è valutato rispettivamente 6-1 e 6+3 a cui vanno sommati o detratti gli eventuali altri bonus/malus

ATTENZIONE: se un calciatore rientra in più di una delle fattispecie previste sopra (per esempio, calciatore sv che abbia segnato un gol e procurato un autogol, o che sia stato espulso dopo aver segnato un gol), il voto puro sarà il più alto previsto dalla regola 11, cioè il 6 (+ o – bonus e malus)
Es: calciatore ruolo attaccante SV che abbia segnato un gol e un autogol: 6+3-2; calciatore ruolo attaccante SV che sia stato espulso e abbia segnato un gol: 6-1+3

PARTICOLARITA' 01:

il giocatore o portiere (quest'ultimo con meno di 30 minuti giocati) valutato S.V. con Ammonizione oppure S.V. con Assist, è sempre sostituito.

PARTICOLARITA' 02:

nel caso in cui il portiere venisse espulso e poi sostituito in porta da un calciatore di movimento, quest'ultimo, diventando portiere, ne assumerà il ruolo e tutti i malus e bonus tipici del portiere. In caso giocasse nel ruolo portiere almeno 30 minuti compreso il recupero e non avesse subito gol in questo lasso di tempo, avrà diritto anche al bonus +1 per clean sheet.

PARTICOLARITA' 03:

in caso di "Calcio di rigore alla Messi-Suarez" (Messi non tira il rigore ma "passa" la palla a Suarez), è deciso quanto segue:

- Messi non avrà il Malus -3 per rigore sbagliato
- Suarez, se segnerà, avrà il suo bonus da A/C/D in quanto trattasi di azione di gioco
- Suarez, se sbaglierà, non avrà il Malus -3 in quanto trattasi di azione di gioco
- Il portiere, se parerà il tiro di Suarez, non avrà il bonus +3 in quanto trattasi di azione di gioco

PARTICOLARITA' 04:

qualora la Gazzetta dello Sport dimenticasse di assegnare una valutazione ad un calciatore (e non correggesse tale dimenticanza), allo stesso sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 6 se ha disputato almeno 20 minuti di gioco (compresi i minuti di recupero). Se ha disputato meno di 20 minuti ma ha un qualsiasi bonus o malus, avrà comunque il voto 6 a cui sommare o togliere i bonus e i malus. Se invece ha giocato meno di 20 minuti senza alcun malus o bonus, avrà d'ufficio il voto SV.

BONUS +1 PER CLEAN SHEET PORTIERI

Il bonus +1 è applicato se il portiere ha il voto oppure, in caso di SV, se ha giocato almeno 30 minuti compresi i minuti di recupero.

Il bonus è applicabile anche se il portiere SV para un rigore con conseguente voto d'ufficio 6 (6+3+1).

E' applicabile anche se, con riferimento alle sole coppe di FantacalcioChiampo, la partita viene sospesa con almeno 30 minuti giocati.

Il bonus non è applicabile al portiere a cui, con riferimento alle sole coppe di FantacalcioChiampo, viene assegnato il 5 d'ufficio per partita rinviata.

Il bonus non è altresì applicabile al portiere SV espulso che ha voto d'ufficio 4.

Il bonus, come sopra descritto, è applicabile anche al giocatore di movimento nel caso in cui giocasse nel ruolo di portiere almeno 30 minuti compreso il recupero senza subire gol.

ASSIST - Bonus +1

Gli assist sono ufficialmente quelli riportati dai Match Report pubblicati sul sito della Lega Calcio.

12 - FASCE PUNTEGGI / GOL

Le fasce punti/gol sono:

da 00 punti a 65.5	= 0 gol
da 66 punti a 71.5	= 1 gol
da 72 punti a 76,5	= 2 gol
da 77 punti a 81.5	= 3 gol
da 82 punti a 85.5	= 4 gol
da 86 punti a 89.5	= 5 gol
da 90 punti a 93.5	= 6 gol
da 94 punti a 97.5	= 7 gol
da 98 punti a 101.5	= 8 gol
da 102 punti a 105.5	= 9 gol
da 106 punti a 109.5	= 10 gol
da 110 punti a 113.5	= 11 gol
eccetera	

13 - CLASSIFICA

Ai fini della classifica la vittoria vale 3 punti, il pareggio 1 e la sconfitta zero.

A parità di punti in classifica, questi i criteri per ordinare la stessa:

1. Media fantacalcio al netto del fattore campo (PMed. nella classifica).
2. Somma punti fantacalcio totali
3. Punti classifica negli scontri diretti (classifica avulsa)
4. Differenza reti negli scontri diretti
5. Somma punti fantacalcio negli scontri diretti.

ATTENZIONE

Al termine della stagione 2026-2027 Fantacalcio Chiampo sarà interessato da una globale riorganizzazione delle categorie per avvicinare il più possibile il gioco alla realtà del calcio giocato. Le attuali 7 serie (dalla A alla Prima Categoria) saranno ridistribuite in senso piramidale.

Avremo questa futura nuova composizione: A-B-CC-DDD (una serie A, una serie B, due serie C e tre serie D). Come si procederà?

Terminato il campionato 2026-2027, gli eventuali ritiri verranno gestiti come indicato al Capitolo 21.

Esempio: si ritira la 10° di Serie A → promossa d'ufficio in A la 6° di Serie B → promossa d'ufficio in B la 6° di Serie C → promossa d'ufficio in C la 6° di Eccellenza (in quanto la 6° di Serie D è già in Serie C come da tabella).

Gestiti i ritiri, si procederà come da tabella che segue al riordino delle 140 squadre

	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE D	ECCELLENZA	PROMOZIONE	1° CAT
1	SERIE A	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE C	SERIE C
2	SERIE A	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE C	SERIE C
3	SERIE A	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE C	SERIE D
4	SERIE A	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE D	SERIE D
5	SERIE A	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE D	SERIE D
6	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D
7	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D
8	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D
9	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D
10	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D
11	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D
12	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D
13	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D
14	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D
15	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D
16	SERIE B	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D	SERIE D	SERIE D
17	SERIE B	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D	SERIE D	SERIE D
18	SERIE B	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D	SERIE D	SERIE D
19	SERIE B	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D	SERIE D	SERIE D
20	SERIE B	SERIE C	SERIE D	SERIE D	SERIE D	SERIE D	SERIE D

Al termine della stagione 2027-2028, la prima con la nuova gestione A-B-CC-DDD, promozioni e retrocessioni saranno così gestite.

PROMOZIONI:

- dalla serie D alla serie C saranno 4+4+4 le promozioni
- dalla serie C alla serie B saranno 3+3 le promozioni
- dalla serie B alla serie A saranno 4 le promozioni

RETROCESSIONI:

- dalla serie A alla serie B saranno 4 le retrocessioni
- dalla serie B alla serie C saranno 6 le retrocessioni
- dalla serie C alla serie D saranno 6+6 le retrocessioni

E' deciso che, una volta definite le 40 squadre di C e le 60 di D, la suddivisione nei 2 gironi di C e nei 3 gironi di D saranno integralmente sorteggiati ogni stagione.

Queste le regole principali. I dettagli saranno definiti prossimamente.

14 - RISERVE E SOSTITUZIONI

Le riserve vanno comunicate assieme ai titolari e entreranno in campo al posto dei titolari qualora questi ultimi non giocassero o non fossero giudicati dalla Gazzetta dello Sport.

Il numero massimo di sostituzioni permesse è 5.

E' facoltà di ogni Presidente decidere il numero di riserve per ruolo da comunicare (eventualmente anche nessuna); l'ordine di inserimento delle stesse in FCM regola anche l'eventuale ordine di entrata in campo.

In caso il numero di sostituzioni necessarie sia compreso tra 1 e 5, al posto del titolare che non gioca entra una delle riserve nello stesso ruolo purchè abbia il voto. Se nel ruolo in cui necessita il cambio non è presente alcuna riserva con voto, viene assegnato il 3 d'ufficio (il voto 3 d'ufficio è considerato a tutti gli effetti una sostituzione).

ATTENZIONE: è usufruibile UN SOLO 3 D'UFFICIO per partita. Una volta assegnato il 3 d'ufficio, nelle altre situazioni ove non ci fosse alcuna riserva con voto, saranno assegnati tanti ZERO d'ufficio quanti necessitano.

In caso di 6 o più titolari senza voto, invece, FCM farà entrare le 5 riserve che portano al miglior totale-squadra compatibilmente con l'ordine di inserimento in panchina; ad esempio il secondo centrocampista in panchina può entrare solo se il primo è già entrato.

L'unica eccezione rispetto a quanto sopra descritto, è il caso di 6 o più sostituzioni da fare di cui una fosse il portiere: il programma sostituirà sempre per primo il portiere (in caso di assenza della riserva del portiere, ci sarà una riserva d'ufficio 3).

Ricapitolando: nel caso in cui un titolare non fosse giudicato con voto e così nessuna delle riserve di quel ruolo, sarà dato un 3 d'ufficio. In caso di ulteriori assenze fra i titolari non coperte da riserve queste saranno valutate con il voto zero. Anche le assenze oltre le 5 sostituzioni avranno voto zero.

15 - MERCATINI DI RIPARAZIONE

Durante la stagione, sono previsti 2 mercatini di riparazione con l'utilizzo della piattaforma WhatsApp con il sistema denominato "Doppio Giro 1-4".

Il primo mercatino avrà luogo tra la fine di ottobre e i primi giorni di novembre mentre il secondo avrà luogo appena chiusa la finestra reale di calciomercato e quindi i primi giorni di febbraio.

Durante i 2 mercatini, si potranno sostituire a parametro zero fino ad un massimo di 5 giocatori rispettando i ruoli. In deroga, è possibile in entrambi i mercatini, effettuare una sola sostituzione variando il ruolo. E' possibile in entrambi i mercatini prendere un giocatore in più di quelli venduti aumentando così la rosa. Non sono permessi scambi fra le squadre.

Data la complessità dei mercatini, è deciso che gli stessi si svolgano nell'arco di tempo ritenuto necessario. Nella giornata di campionato immediatamente successiva all'inizio dei mercatini, qualora fosse necessario, si giocherà con le vecchie rose.

E' introdotto un termine di 4 ore denominato "Show Up - Farsi Vivo" (4 ore che partono dal momento in cui il gestore dà il via libera) entro il quale i presidenti della squadra in quel momento attesa dal fare il mercatino, devono Farsi Vivi sul gruppo WhatsApp. Entro le 4 ore devono fare il mercatino o avvisare di eventuali gravi problematiche. Il gestore, una volta visto l'avviso, attenderà i cambi che preghiamo vengano fatti comunque con la massima solerzia.

In assenza di qualsiasi avviso, passate le 4 ore e stante la disponibilità e quindi l'avviso del gestore, si proseguirà il mercato con altra squadra.

La squadra momentaneamente "saltata" potrà immediatamente fare il mercato nel momento in cui si renderà presente con un messaggio sul gruppo.

Attenzione: l'orario considerato "attivo" per i mercati su WhatsApp è dalle 08:00 alle 22:00. Fuori da questi orari, anche lo ShowUp è sospeso.

Queste le regole valide per ENTRAMBI i mercatini di riparazione:

01. I cambi permessi in questi mercatini sono al massimo 5, senza limitazioni nei ruoli

02. L'ordine di cambio è dato dalla classifica invertita dall'ultimo al primo. L'ultimo in classifica sceglie per primo e di seguito gli altri.

03. I mercatini sono con il sistema a "Doppio Giro 1-4": nell'ordine stabilito, ogni fantallenatore durante il proprio **primo turno** potrà effettuare UN SOLO CAMBIO o in alternativa sfruttare quanto scritto nel punto 9 sottostante. Quando tutte le 20 squadre avranno terminato, il gestore del gruppo WhatsApp darà il via al secondo giro con lo stesso ordine del primo dando la possibilità di fare gli altri cambi o sfruttare quanto scritto al punto 9.

04. Chi non effettua sostituzioni al primo giro o sfrutta quanto scritto al punto 9, al secondo potrà fare al massimo 4 cambi

05. E' data la possibilità ai team di poter ri-acquistare al secondo giro un giocatore venduto al primo

06. E' data la possibilità ai team di poter vendere al secondo giro un giocatore acquistato al primo

07. I giocatori venduti all'estero o in altra serie italiana o il cui contratto fosse rescisso, potranno essere tutti sostituiti durante i mercatini di cui sopra all'interno dei 5 cambi

08. E' data la possibilità ai team che hanno in rosa PIU' di 5 giocatori venduti all'estero o in altra serie italiana o il cui contratto fosse rescisso di sostituirli in deroga al numero massimo di 5 cambi consentiti. Questi extra-cambi in deroga saranno effettuati al termine del mercato di riparazione.

09. E' data la possibilità in entrambi i mercatini di acquistare un giocatore in più di quelli che si svincolano aumentando di fatto la rosa. Il numero massimo di acquisti rimane 5 (quindi il massimo sfruttamento di questa regola prevede la cessione di 4 giocatori e l'acquisto appunto di 5).

CESSIONI E SVINCOLI PARTICOLARI:

Riguardo il caso di calciatori svincolati o ceduti in altri campionati successivamente alla data del secondo mercatino (quello di febbraio), possono verificarsi due casi:

A: la cessione/svincolo avviene fra la prima data del secondo mercatino (quello di febbraio) e l'ultimo giorno utile deciso dalla Lega Calcio per tesserare giocatori svincolati in A e i suddetti calciatori non sono stati ingaggiati nel frattempo da altre squadre di serie A: allora (e solo allora) i fantallenatori che hanno nella loro rosa i suddetti calciatori potranno sostituirli con altri, scelti fra quelli rimasti liberi dopo i precedenti mercatini, durante uno speciale "terzo mercatino" che avrà luogo entro il giorno 10 marzo: l'ordine di scelta sarà stabilito dal numero di gol subiti (chi ha subito più gol sceglie prima); in caso di parità di gol subiti, varrà il criterio della maggiore media avversario (chi ha la maggiore media avversario sceglie prima). Dopo il terzo mercatino, i calciatori svincolati/ceduti in altro campionato e non sostituiti durante il "terzo mercatino" non potranno più essere schierati in nessuna competizione, né in campo, né in panchina;

B: la cessione/svincolo avviene dopo l'ultimo giorno utile deciso dalla Lega Calcio per tesserare giocatori svincolati in A e i suddetti calciatori non sono stati ingaggiati nel frattempo da altre squadre di serie A: allora se la data della cessione/svincolo è antecedente o coincidente alla data fissata per il terzo mercatino, si applica il paragrafo A); se la data della cessione/svincolo è posteriore a quella fissata per il terzo mercatino, i giocatori interessati dalla cessione/svincolo rimarranno in rosa senza la possibilità di cambio.

Al terzo mercatino partecipano solo i fantallenatori che hanno nella loro squadra calciatori svincolati/ceduti in altri campionati nei periodi succitati.

Nota bene: se un giocatore viene ceduto/svincolato fra il mercatino di ottobre e quello di febbraio, e a febbraio non viene sostituito, non è più sostituibile.

SQUADRE RADIATE O FALLITE

In caso di squadra radiata o fallita (con giocatori conseguentemente svincolati), possono verificarsi due casi:

A: il fallimento o la radiazione avvengono fra la data del secondo mercatino (quello di febbraio) e l'ultimo giorno utile deciso dalla Lega Calcio per tesserare giocatori svincolati in A. I fantallenatori che hanno nella loro rosa calciatori della suddetta squadra potranno sostituirli con altri calciatori, scelti fra quelli rimasti liberi dopo i precedenti mercatini, durante uno speciale "terzo mercatino": l'ordine di scelta sarà stabilito dal numero di gol subiti (chi ha subito più gol sceglie prima); in caso di parità di gol subiti, varrà il criterio della maggiore media avversario (chi ha la maggiore media avversario sceglie prima). I calciatori della squadra fallita o radiata non sostituiti durante il "terzo mercatino" non potranno più essere schierati in nessuna competizione, né in campo, né in panchina. NB: se i calciatori della squadra radiata/fallita sono stati ingaggiati da un'altra squadra di serie A entro il 1° marzo, NON POTRANNO ESSERE SOSTITUITI nel terzo mercatino;

B: il fallimento o la radiazione è posteriore all'ultimo giorno utile deciso dalla Lega Calcio per tesserare giocatori svincolati in A: in questo caso si organizza il "terzo mercatino", che funziona come sopra detto nel comma A).

Deroga al punto B: se il fallimento/radiazione avviene dopo la giornata numero 30 del campionato in corso, non ci sarà nessun mercatino e i giocatori resteranno nelle rose senza essere sostituiti. Ovviamente al terzo mercatino partecipano solo i fantallenatori che hanno nella loro squadra calciatori della squadra radiata/fallita.

Le squadre di serie A che "giocheranno" le partite contro la squadra fallita/radiata dopo il fallimento/radiazione, vedranno i propri giocatori valutati "6 d'ufficio"; questi giocatori potranno essere schierati liberamente in tutte le competizioni, eccetto nel seguente caso: in partite in cui sia previsto l'utilizzo dei rigoristi, i suddetti calciatori valutati col 6 d'ufficio, potranno essere schierati

come rigoristi solo dopo il 5° rigorista.

Nota bene: se la squadra risulta radiata/fallita fra il mercatino di ottobre e quello di febbraio e a febbraio i suoi calciatori nelle fantarose non vengono sostituiti, non sono più sostituibili nè schierabili.

16 - PARTITE RINVIATE O SOSPENSE

In caso di partite rinviate o sospese o non giocate nella giornata prevista per qualsiasi motivo, il CdA ha deliberato di attendere il recupero solo se effettuato entro la giornata di campionato successiva.

Se la data del recupero non fosse collocata entro tale termine, sarà assegnato il voto 6 d'ufficio a tutti i giocatori convocati per il primo incontro (quello rinviato, non quello poi effettivamente giocato come recupero) e il voto 5 d'ufficio ai portieri.

I convocati sono i giocatori evidenziati sotto la dicitura "Convocati Ufficiali" nei siti specializzati. I giocatori rimasti in tribuna non rientrano fra i convocati e non saranno quindi valutati.

Quanto sopra vale anche in caso di rinvio di più partite.

In caso invece di partita sospesa con parziale omologazione del risultato in attesa del recupero del tempo mancante (es. un quarto d'ora), la direzione attenderà l'esito finale della partita solo in caso di recupero giocato come sopra descritto (cioè giocato entro la giornata di campionato successiva); in caso contrario e in assenza di voti ufficiali della Gazzetta, si assegnerà a tutti i giocatori di movimento il 6 politico (al quale andranno aggiunti i relativi bonus e sottratti i relativi malus); per quanto riguarda i portieri, il loro voto sarà 6 solo se hanno giocato almeno 30 minuti; in caso contrario, il loro voto sarà 5. Anche ai voti attribuiti ai portieri andranno aggiunti, in ogni caso, i relativi bonus e sottratti i relativi malus.

ATTENZIONE: i calciatori che siano stati sostituiti o abbiano semplicemente lasciato il campo (per qualsiasi motivo) durante l'incontro poi sospeso, se valutati dalla Gazzetta dello Sport cartacea in maniera ufficiale, riceveranno la stessa valutazione anche dalla direzione di Fantacalcio Chiampo. Alla suddetta valutazione saranno aggiunti i bonus e sottratti i malus.

In caso di partita rinviata per impegni internazionali già designati di qualche team italiano (es. Supercoppa Italiana a Dubai), si attenderà il recupero se effettuato entro la giornata di campionato successiva; in caso contrario, TUTTI i giocatori delle squadre che non giocano l'incontro di campionato saranno valutati con 6 d'ufficio (5 ai portieri).

In caso di partita rinviata POST SCADENZA INVIO FORMAZIONI DI FANTACALCIO CHIAMPO ma PRIMA delle convocazioni ufficiali (per maltempo, problemi di ordine pubblico ecc.) e non recuperata entro la giornata di campionato successiva, tutti i giocatori delle due squadre esclusi gli squalificati saranno valutati con il 6 d'ufficio (5 ai portieri).

17 - I TEMPI SUPPLEMENTARI

I tempi supplementari si giocano nelle partite uniche di finale in caso di risultato in parità e nelle partite di ritorno dei turni ad eliminazione diretta di tutte le coppe qualora il risultato tra andata e ritorno, regolamento internazionale alla mano, fosse in perfetta parità. Nei supplementari non si conteggia il fattore campo.

Come funzionano? Presto detto: i supplementari vengono giocati dalle riserve di difesa, centrocamp e attacco.

Il software seleziona la prima riserva non entrata in campo (si intende nel fantacalcio) di ogni ruolo

di movimento delle 2 squadre interessate e le fa giocare in una mini-partita 3 contro 3.
Il voto ufficiale di questi 3 giocatori sommato come di consueto agli eventuali bonus o malus, formeranno un totale-squadra che sarà convertito in gol come da tabella che segue:

da 00 a 18,5 = 0 gol
da 19 a 21,5 = 1 gol
da 22 a 24,5 = 2 gol
da 25 a 27,5 = 3 gol
da 28 a 30,5 = 4 gol

In caso di parità dopo i tempi supplementari, la partita andrà ai calci di rigore.

PARTICOLARITA'

- 01: Il software, seguendo l'ordine di inserimento, seleziona la prima riserva non entrata in campo per sostituire qualche titolare (si intende nel fantacalcio). Se infatti la prima riserva fosse entrata in campo, il programma per i supplementari prende la seconda e così via.
- 02: Il software, seguendo l'ordine di inserimento, seleziona per i supplementari la prima riserva che ha il voto: se infatti la prima riserva è un SV, il programma prende la seconda e via di seguito.
- 03: Il software, seguendo l'ordine di inserimento, qualora non trovasse nel ruolo interessato nessuna riserva con voto, assegnerà il 3 d'ufficio. Nella stessa partita, mancassero altri giocatori, si assegneranno voti zero.
- 04: E' recepita la nuova regola Fifa che non assegna più valore doppio ai gol in trasferta. In caso di parità di gol fatti e subiti anche dopo i supplementari, la partita andrà ai calci di rigore.

18 - I CALCI DI RIGORE

I calci di rigore sono necessari quando, dopo i tempi supplementari, il risultato è ancora in parità.

Chi calcia i rigori? Come si comunicano i rigoristi? Come si segna o si sbaglia un calcio di rigore? Ecco le risposte.

Nelle partite ove richiesto, attraverso il sito e i numeretti presenti a lato del nome dei giocatori, il fantallenatore comunica oltre alla formazione, anche l'ordine dei rigoristi. Il portiere non può essere inserito prima dell'11° posto.

Come nella realtà, si calceranno i primi 5 rigori. In caso di ulteriore parità, si andrà ad "oltranza" finché una delle due squadre non sbaglierà.

Come si segna o si sbaglia un calcio di rigore? VOTO SUFFICIENTE: rigore segnato. VOTO INSUFFICIENTE: rigore sbagliato. Nella gestione dei rigori non si prendono in considerazione i bonus e i malus dei giocatori, ma solamente il voto.

Piccola ma importante precisazione: il portiere valutato SV dalla Gazzetta ma che ha giocato almeno 30 minuti (considerato anche l'eventuale recupero), sarà valutato con il voto 6 d'ufficio e quindi si dovrà considerare REALIZZATO il suo calcio di rigore.

Chi calcia i rigori? I rigori sono calciati SOLAMENTE dai 14 giocatori che partecipano alla fantapartita (11 in campo + 3 dei tempi supplementari) nell'ordine deciso dal fantallenatore (esauriti i 14 e persistendo la parità, la partita si apre ad altri scenari che spiego fra poco).

TUTTI gli altri giocatori che non prendono parte alla fantapartita (sia per voto SV o proprio perché non sono nei 14 di cui sopra), NON CALCERANNO i rigori.

Altra precisazione: se uno dei TITOLARI non ha il voto e viene sostituito dal panchinaro, il nuovo entrato NON EREDITA il numero di ordine di rigore del titolare che non ha giocato, ma mantiene il proprio.

Altra precisazione: se ai supplementari la propria squadra avesse un voto d'ufficio (ad esempio non ci sono riserve con voto in attacco), mancherà anche un rigorista.

Chi non comunica i rigoristi quando richiesto, avrà i rigoristi d'ufficio.

I rigoristi d'ufficio sono gli 11 titolari invertiti come priorità di tiro dall'undicesimo giocatore titolare al primo. Poi saranno considerati i panchinari dal numero 12 fino all'esaurimento delle riserve comunicate; a tutti loro sarà assegnato d'ufficio il numero di rigore dal 12 in avanti.

ATTENZIONE: I giocatori dei quali, per qualsiasi motivo, si sappia in anticipo il voto 6 della GdS (per qualsiasi motivo ciò avvenga: partita rinviata, decisa a tavolino, annullata, ecc.) non possono essere inseriti tra i primi 5 rigoristi in partite dove siano richiesti i tiri dagli 11 metri.

Dopo i controlli di rito, la Direzione metterà in fondo alla lista dei rigoristi gli eventuali giocatori con il 6 d'ufficio presenti nei primi 5 rigoristi facendo di fatto "scalare" in avanti gli altri. Al termine anche i portieri saranno riposizionati, come da regolamento, non prima della undicesima casellina.

In sostanza, questo è il ragionamento definitivo delle partite con i calci di rigore:

1. Calcolo del risultato dei tempi regolamentari, facendo ove necessario le sostituzioni del caso.
2. Calcolo del risultato dei tempi supplementari, usando il primo dif/cen/att rimasto in panchina dopo i tempi regolamentari (come da regolamento dei supplementari, se il primo dif/cen/att è già entrato in campo come sostituto di un titolare, si prende il secondo e così via).
3. Se persiste la parità, si calciano i rigori. Si fa quindi l'elenco dei 14 giocatori (gli 11 che hanno giocato i tempi regolamentari e i 3 dei supplementari) e si mettono in ordine di esecuzione dal numero di rigorista più piccolo al più grande come comunicato dal fantallenatore al momento della consegna delle formazioni. Si ribadisce che tutti gli altri calciatori che non hanno contribuito ai tempi regolamentari/supplementari è come se non esistessero più.
4. Vengono calciati i primi 5 rigori e nel caso si va ad oltranza seguendo l'ordine dei 14 del punto precedente.
5. Persistendo ancora la parità dopo l'ultimo rigore, per decretare chi ha diritto a passare il turno, si farà la somma dei fantapunti delle 2 squadre nelle 2 partite (andata e ritorno) e si farà la media matematica. In caso di gara secca, vincerà la partita chi avrà fatto più punti fantacalcio. La fantamedia di questo punto 5 si calcola senza i punti ottenuti nei tempi supplementari.
6. In caso di ulteriore parità, si procederà con il lancio della monetina.

Alcuni esempi pratici:

- gioco con il 3-4-3 e ho messo RIGORISTA NUMERO 1 il primo panchinaro di difesa. Tutti i miei difensori hanno il voto. Ai supplementari entra il primo panchinaro di difesa. Ai rigori il mio primo panchinaro (che ha giocato i supplementari), calcerà il mio primo rigore.

- gioco con il 3-4-3 e ho messo RIGORISTA NUMERO 1 il secondo panchinaro di difesa. Tutti i miei difensori hanno il voto. Ai supplementari entra il primo panchinaro di difesa. Il mio secondo panchinaro di difesa, anche se ha il rigore numero 1, NON calcerà mai il rigore ma sarà scartato perchè non fa parte dei 14 che hanno giocato la fantapartita.

- gioco con il 3-4-3 e ho messo RIGORISTA NUMERO 1 il secondo panchinaro di difesa. Uno dei miei dif. titolari non gioca e al suo posto entra il primo panchinaro. Ai supplementari entra quindi il secondo panchinaro di difesa. Ai rigori, il mio secondo panchinaro (che ha giocato i supplementari), calcerà il mio primo rigore. Nel caso specifico, anche il primo panchinaro di difesa sarà nei 14 che calceranno il rigore alla posizione indicata dal proprio numero di rigorista.

- gioco con il 3-4-3 e ho messo prima riserva in difesa Gatti con numero di rigore 28. Uno dei miei dif. titolari non gioca e al suo posto entra quindi il primo panchinaro Gatti. Ai calci di rigore Gatti sarà uno dei 14 che calceranno. Nel caso specifico, avendo il numero di rigore 28, sarà l'ultimo a calciare.

Facendo un riassunto ancora più conciso diciamo che al termine dei tempi supplementari, per i rigori, si prendono in considerazione SOLAMENTE i 14 giocatori che hanno partecipato alla fantapartita e si mettono in ordine, rispetto al numero di rigorista che hanno, dal più piccolo al più grande. I primi 5 di questo elenco calciano i primi 5 rigori e poi si va ad oltranza, ove servisse, fino al 14esimo.

19 - BONUS PER MIGLIOR MEDIE FANTACALCIO

Con riferimento alla classifica finale al termine di ogni stagione, le squadre con la miglior media fantacalcio (P. MED) di ogni singola serie sono premiate con un bonus di 500 fantaeuro e la squadra con la miglior fantamedia assoluta di Fantacalcio Chiampo con ulteriori 250 fantaeuro. In caso di parità della media (P.MED), si prende in considerazione la somma totale dei punti (SomT). In caso di ulteriore parità, il bonus è elargito a tutte le squadre (2 o più) interessate. I bonus saranno a disposizione nel mercatino iniziale della successiva stagione. Alla fine della stagione 2025 - 2026, questi i team premiati con 500 fantaeuro

Serie A:	BOHEMIANS PRAGA	media 73.132
Serie B:	SYDNEY	media 73.921
Serie C:	SIVIGLIA	media 74.210
Serie D:	MARACAIBO	media 73.000
Eccellenza:	TIGRE	media 72.592
Promozione:	LEON FC	media 73.395
1° Categoria	RAJA CASABLANCA	media 73.974

Miglior team stagione 2025 - 2026 risulta il SIVIGLIA a cui va un ulteriore bonus di 250 fantaeuro.

20 - ANTICIPI DI CAMPIONATO

In caso di anticipi, le formazioni vanno sempre presentate entro 5 minuti dall'inizio della prima partita della giornata.

21 - RITIRI, ABBANDONI, FUSIONI

I Presidenti e il CdA, in caso di ritiro di una squadra, hanno deliberato la cancellazione definitiva della stessa da FantacalcioChiampo; nessuno potrà acquisirne i diritti e il posto che a causa del ritiro si sarà liberato nella categoria interessata sarà occupato dalla squadra sesta classificata nella categoria immediatamente inferiore (la prima delle non promosse). Tutto avrà poi effetto a cascata fino a liberare posti in Prima Categoria.

La gestione delle griglie di partenza delle Coppe in caso di ritiri di squadre è rimandata al capitolo 22 paragrafo 4 caso 3 del presente regolamento.

Gli eventuali casi di fusione devono essere discussi preventivamente con la Presidenza.

ATTENZIONE:

Quanto sopra ha validità per quanto potrà accadere al termine della stagione 26-27 in riferimento ad eventuali ritiri. Dalla stagione 27-28 (prima stagione con la nuova riorganizzazione A-B-CC-DDD), saranno definiti nuovi criteri per la gestione di eventuali ritiri.

22 – LE REGOLE DELLE COPPE (esclusa la Coppa Italia)

Con riferimento ai piazzamenti finali nelle classifiche delle varie serie le squadre, come da tabella che segue, hanno una destinazione nelle coppe e una fascia di merito predefinita. La Prima Categoria non partecipa alle Coppe Europee.

	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE D	ECCELLENZA	PROMOZIONE
1	GIRONE C L FASCIA 1	GIRONE C L FASCIA 1	GIRONE C L FASCIA 1	GIRONE C L FASCIA 3	GIRONE C L FASCIA 3	GIRONE C L FASCIA 3
2	GIRONE C L FASCIA 1	GIRONE C L FASCIA 1	GIRONE C L FASCIA 2	GIRONE C L FASCIA 3	GIRONE C L FASCIA 3	PRELIMINARI CL
3	GIRONE C L FASCIA 1	GIRONE C L FASCIA 2	GIRONE C L FASCIA 2	GIRONE C L FASCIA 3	GIRONE C L FASCIA 3	GIRONE E L FASCIA 3
4	GIRONE C L FASCIA 1	GIRONE C L FASCIA 2	GIRONE C L FASCIA 3	PRELIMINARI CL	PRELIMINARI CL	PRELIMINARE E L
5	GIRONE C L FASCIA 2	GIRONE C L FASCIA 2	PRELIMINARI CL	PRELIMINARI CL	GIRONE E L FASCIA 3	PRELIMINARE E L
6	GIRONE C L FASCIA 2	PRELIMINARI CL	PRELIMINARI CL	GIRONE E L FASCIA 3	GIRONE E L FASCIA 3	GIRONE CONFERENCE FASCIA 3
7	PRELIMINARI CL	PRELIMINARI CL	PRELIMINARI CL	GIRONE E L FASCIA 3	PRELIMINARE E L	PRELIMINARI CONFERENCE
8	PRELIMINARI CL	PRELIMINARI CL	GIRONE E L FASCIA 2	PRELIMINARE E L	PRELIMINARE E L	PRELIMINARI CONFERENCE
9	PRELIMINARI CL	PRELIMINARI CL	GIRONE E L FASCIA 3	PRELIMINARE E L	GIRONE CONFERENCE FASCIA 3	
10	PRELIMINARI CL	GIRONE E L FASCIA 2	GIRONE E L FASCIA 3	GIRONE CONFERENCE FASCIA 2	GIRONE CONFERENCE FASCIA 3	
11	PRELIMINARI CL	GIRONE E L FASCIA 2	PRELIMINARE E L	GIRONE CONFERENCE FASCIA 3	GIRONE CONFERENCE FASCIA 3	
12	GIRONE E L FASCIA 2	GIRONE E L FASCIA 3	PRELIMINARE E L	GIRONE CONFERENCE FASCIA 3	PRELIMINARI CONFERENCE	
13	GIRONE E L FASCIA 2	PRELIMINARE E L	PRELIMINARE E L	PRELIMINARI CONFERENCE	PRELIMINARI CONFERENCE	
14	GIRONE E L FASCIA 2	PRELIMINARE E L	GIRONE CONFERENCE FASCIA 2	PRELIMINARI CONFERENCE	PRELIMINARI CONFERENCE	
15	PRELIMINARE E L	PRELIMINARE E L	GIRONE CONFERENCE FASCIA 2	PRELIMINARI CONFERENCE	PRELIMINARI CONFERENCE	
16	PRELIMINARE E L	GIRONE CONFERENCE FASCIA 2	GIRONE CONFERENCE FASCIA 3	PRELIMINARI CONFERENCE		
17	PRELIMINARE E L	GIRONE CONFERENCE FASCIA 2	GIRONE CONFERENCE FASCIA 3	PRELIMINARI CONFERENCE		
18	PRELIMINARE E L	GIRONE CONFERENCE FASCIA 2	PRELIMINARI CONFERENCE	PRELIMINARI CONFERENCE		
19	GIRONE CONFERENCE FASCIA 2	PRELIMINARI CONFERENCE	PRELIMINARI CONFERENCE			
20	GIRONE CONFERENCE FASCIA 2	PRELIMINARI CONFERENCE				

GIRONE CL FASCIA 1	VINCITORE CHAMPIONS	GIRONE EL FASCIA 1	PERDENTI PRELIMINARI CL	GIRONE CON. FASCIA 1	PERDENTI PRELIMINARI EL
GIRONE CL FASCIA 2	VINCITORE EUROPA LEAGUE	GIRONE EL FASCIA 2	VINCITORE COPPA ITALIA	GIRONE CON. FASCIA 4	VINCITORI PRELIMINARI CONFERENCE
GIRONE CL FASCIA 4	VINCITORI PRELIMINARI CL	GIRONE EL FASCIA 2	VINCITORE CONFERENCE		
		GIRONE EL FASCIA 4	VINCITORI PRELIMINARI EL		

A seguire la tabella generale che identifica le giornate delle Coppe stagione 2026-2027

Foglio1

DATA	GIORNATA	COPPA ITALIA	CONFERENCE LEAGUE	EUROPA LEAGUE	CHAMPIONS LEAGUE	SUPERCOPPA ITALIANA	COPPA INTERCONTINENTALE	note
23-8	1							CARTE SCOPERTE
30-8	2							
6-9	3							
13-9	4	1 TURNO A	PRELIMINARE A	PRELIMINARE A	PRELIMINARE A			
20-9	5	1 TURNO R	PRELIMINARE R	PRELIMINARE R	PRELIMINARE R			
11-10	6	2 TURNO A						Sorteggi Gironi COPPE
18-10	7	2 TURNO R	GIORNATA 1 Conf	GIORNATA 1 EL	GIORNATA 1 CH L			
25-10	8	3 TURNO A	GIORNATA 2 Conf	GIORNATA 2 EL	GIORNATA 2 CH L			
28-10	9	3 TURNO R						TURNO INFRASETT.
01-11	10	4 TURNO A	GIORNATA 3 Conf	GIORNATA 3 EL	GIORNATA 3 CH L			
08-11	11	4 TURNO R				FINALISSIMA		
22-11	12	5 TURNO A	GIORNATA 4 Conf	GIORNATA 4 EL	GIORNATA 4 CH L			Inizio con rose nuove
29-11	13	5 TURNO R	GIORNATA 5 Conf	GIORNATA 5 EL	GIORNATA 5 CH L			
06-12	14	6 TURNO A	GIORNATA 6 Conf	GIORNATA 6 EL	GIORNATA 6 CH L			
13-12	15	6 TURNO R	SPAREGGI A	SPAREGGI A				
20-12	16	SPAREGGIO A	SPAREGGI R	SPAREGGI R			FINALISSIMA	
03-01	17	SPAREGGIO R						
06-01	18							TURNO INFRASETT.
10-01	19	SEDICESIMI A						
17-01	20	SEDICESIMI R						
24-01	21	OTTAVI A						
31-01	22	OTTAVI R	OTTAVI A	OTTAVI A	OTTAVI A			fine Calciomercato
07-02	23		OTTAVI R	OTTAVI R	OTTAVI R			ultima partita con Rose vecchie
14-02	24	QUARTI A						inizio con Rose nuove
21-02	25	QUARTI R						
28-02	26		QUARTI A	QUARTI A	QUARTI A			
07-03	27		QUARTI R	QUARTI R	QUARTI R			
14-03	28	SEMIFINALE A						
21-03	29	SEMI FINALE R						
04-04	30		SEMI FINALE A	SEMI FINALE A	SEMI FINALE A			
11-04	31		SEMI FINALE R	SEMI FINALE R	SEMI FINALE R			
18-04	32	FINALE						
25-04	33		FINALE	FINALE	FINALE			
02-05	34							FINE CAMPIONATO
09-05	35							
16-05	36							
23-05	37							
30-05	38							

Di seguito le 4 regole generali che stanno alla base di Champions League, Europa League e Conference League e che sono di aiuto nella compilazione dei calendari di anno in anno.

01 Colori

La tabella è divisa per colori che identificano la coppa di destinazione delle squadre in base alla posizione in classifica nella stagione precedente:

Colore Giallo: Girone Champions League

Colore Verde: Preliminari Champions League

Colore Azzurro: Girone Europa League

Colore Rosa: Preliminari Europa League

Colore Rosso: Girone Conference League

Colore Grigio: Preliminari Conference League

02 Fasce di merito

La tabella sopra riportata comprensiva dei dettagli in calce alla stessa riporta le fasce di merito per creare i gironi (fascia 1 - fascia 2 ecc). I singoli gironi saranno formati da 4 squadre ognuna proveniente da ogni singola fascia.

03 Vincitori delle 4 coppe e relativi scivolamenti

Il vincitore della Champions League avrà di diritto un posto in Fascia 1 dei gironi di Champions.

Il vincitore dell'Europa League avrà di diritto un posto in Fascia 2 dei gironi di Champions se non già in possesso dei requisiti per una posizione migliore nelle coppe.

Il vincitore della Conference League avrà di diritto un posto in Fascia 2 dei gironi di Europa League se non già in possesso dei requisiti per una posizione migliore nelle coppe.

Il vincitore della Coppa Italia avrà di diritto un posto in Fascia 2 dei gironi di Europa League se non già in possesso dei requisiti per una posizione migliore nelle coppe.

Si è deciso che i 4 vincitori delle coppe accederanno alle proprie destinazioni senza intaccare il numero di posti o le fasce all'interno delle varie serie (A-B ecc) già destinati alle coppe come da tabella. Accedono quindi alle fasce come vincitori delle Coppe lasciando inalterato il numero dei posti previsti per la coppa XY della serie XY.

04 Gestione degli scivolamenti causati dai vincitori delle coppe o da ritiri di squadre

Caso 1

Se uno dei vincitori delle 4 coppe risulta già di diritto, grazie alla classifica finale del campionato, posizionato nella stessa fascia di destinazione come descritto al punto 03, lo slittamento viene effettuato partendo dalla categoria della squadra in questione.

Esempio: nella stagione XY, il Leeds vincente l'Europa League di diritto accede alla Fascia 2 dei Gironi di Champions.

Nella stessa stagione il Leeds si classifica 5° in serie B e quindi accede di diritto alla stessa Fascia 2 dei gironi di Champions. Cosa accade? Con riferimento al punto 03, il Leeds accede alla Fascia 2 di Champions in quanto vincitore dell'EL. Il suo posto in Fascia 2 quale 5° classificato di serie B sarà preso dalla prima squadra di B non presente in Fascia 2 che segue in classifica (nel caso specifico, vista la tabella di cui sopra, la squadra alla posizione 6). Proseguendo poi nella classifica di B, saranno coinvolte tutte le altre serie e competizioni fino alla prima squadra senza competizioni come da tabella (nell'esempio il 20° di serie C)

Caso 2

Se uno dei vincitori delle 4 coppe risulta già di diritto, grazie alla classifica finale del campionato, posizionato in fascia o competizione europea di maggior prestigio rispetto alla destinazione prevista dal punto 03, lo slittamento viene effettuato partendo sempre dalla serie A.

Esempio: nella stagione XY, il Leeds vincente la Coppa Italia di diritto accede alla Fascia 2 dei Gironi di Europa League.

Nella stessa stagione il Leeds si classifica 5° in serie B e quindi accede di diritto alla Fascia 2 dei gironi di Champions (competizione di maggior prestigio). Con riferimento al punto 03 il Leeds, grazie alla classifica, accede ai gironi di Champions. Per occupare la casella lasciata libera dal Leeds in Fascia 2 di EL, guardando la classifica di A verrà promossa in Fascia 2 di EL la prima squadra iscritta ai Preliminari di EL posizionata nella solita tabella alla posizione 15. Proseguendo poi nella classifica di A, saranno coinvolte tutte le altre serie e competizioni fino alla prima squadra senza competizioni come da tabella (nell'esempio il 20° di serie C)

Caso 3

In caso di ritiro di una squadra da FantacalcioChiampo, con riferimento alle classifiche finali, lo scivolamento partirà dalla sua serie di appartenenza. In caso di ritiri multipli, lo scivolamento partirà dalla serie maggiore interessata dal ritiro di una squadra.

Di seguito la tabella ufficiale della stagione entrante delle Coppe Europee

Foglio1

	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE D	ECCELLENZ	PROMOZIONE	PRIMA CAT
1	GIRONE C L VILLAREAL FASCIA1	GIRONE C L SYDNEY FASCIA1	GIRONE C L SIVIGLIA FASCIA1	GIRONE C L RIVER PLATE FASCIA 3	GIRONE C L INTERNACIONA FASCIA 3	GIRONE C L MALAMUK FASCIA 3	ASTON VILLA
2	GIRONE C L BENFICA FASCIA1	GIRONE C L BRIGHTON FASCIA1	GIRONE C L HELSINGBORG FASCIA 2	GIRONE C L DEFENSA FASCIA 3	GIRONE C L DUBLIN CITY FASCIA 3	PRELIMINARI CL MARSIGLIA	SALISBURGO
3	GIRONE C L EVERTON FASCIA1	GIRONE C L AVELLANEDA FASCIA 2	GIRONE C L SPARTA PRAGA FASCIA 2	GIRONE C L VAPERS FASCIA 3	GIRONE C L ORLANDO PIR. FASCIA 3	GIRONE E L FASCIA 3 PORTUGUESA	RAJA CASAB.
4	GIRONE C L BAHIA FASCIA1	GIRONE C L SAN LORENZO FASCIA 2	GIRONE C L YOUNG BOYS FASCIA 3	PRELIMINARI CL VIZELA	PRELIMINARI CL CHICAGO FIRE	PRELIMINARE E L IBIZA	RIO AVE
5	GIRONE C L JUBILO FASCIA1	GIRONE C L OL YMPIAKOS FASCIA 2	PRELIMINARI CL CRUZEIRO	PRELIMINARI CL SANFRECCE	GIRONE E L FASCIA 3 UNION BERLIN	PRELIMINARE E L OSTENDA	SUNDERLAND
6	GIRONE C L UNIAO FASCIA 2	GIRONE C L EINTRACHT FASCIA 2	PRELIMINARI CL NEWCASTLE	GIRONE E L FASCIA 3 LECH POZNAM	GIRONE E L FASCIA 3 HELSINKI	MILLWALL CONFERENCE FASCIA 3	VINOTINTO
7	GIRONE C L BOHEMIANS FASCIA 2	PRELIMINARI CL MONACO	PRELIMINARI CL GETAFE	GIRONE E L FASCIA 3 HAJDUK	PRELIMINARE E L CHAPECOENSE	PRELIMINARI CONFERENCE SHAKHTAR	ARSENAL
8	PRELIMINARI CL ANDERLECHT	PRELIMINARI CL MAINZ	GIRONE E L FASCIA 2 ROSENBORG	PRELIMINARE E L SHABAB	PRELIMINARE E L VIKTORIA P	PRELIMINARI CONFERENCE LEON FC	TARMA AD
9	PRELIMINARI CL WEST HAM	PRELIMINARI CL PSG	GIRONE E L FASCIA 3 QARABAG	PRELIMINARE E L GIRONA	ULANBAATAR CONFERENCE FASCIA 3	SHERIFF T.	LIVERPOOL
10	PRELIMINARI CL ARMINIA B.	PRELIMINARI CL STOKE CITY	GIRONE E L FASCIA 3 LIONE	MARACAIBO CONFERENCE FASCIA 2	HEERENVEN CONFERENCE FASCIA 3	NORMA TALLIN	NANTES
11	PRELIMINARI CL AJAX CAPE T	GIRONE E L FASCIA 2 KAIZER CH.	PRELIMINARE E L AJAX AFC	JUVENTUDE CONFERENCE FASCIA 3	BANIK OS CONFERENCE FASCIA 3	COQUIMBO	UTA ARAD
12	PRELIMINARI CL ROBINHOOD	GIRONE E L FASCIA 2 COLO COLO	PRELIMINARE E L GOTEBORG	ATL MADRID CONFERENCE FASCIA 3	PRELIMINARI CONFERENCE PALMEIRAS	D.C. UNITED	AMBURGO
13	GIRONE E L FASCIA 2 TOTTENHAM	GIRONE E L FASCIA 3 GLENTOHAN	PRELIMINARE E L INDEPENDIE	PRELIMINARI CONFERENCE KASHIMA	PRELIMINARI CONFERENCE SHEFFIELD	JUAN PABLO	B. DORTMUND
14	GIRONE E L FASCIA 2 KHIMKI	PRELIMINARE E L	CORK CITY CONFERENCE FASCIA 2	PRELIMINARI CONFERENCE HOFFENHEIM	PRELIMINARI CONFERENCE TIGRE	NEWELL'S	AL-HILAL
15	GIRONE E L FASCIA 2 METZ	PRELIMINARE E L MURCIA	BARCELONA CONFERENCE FASCIA 2	PRELIMINARI CONFERENCE REAL MADRID	PRELIMINARI CONFERENCE AT MINEIRO	MANCHESTER CITY	PANATHINAIK
16	GIRONE E L FASCIA 2 CUCUTA	PRELIMINARE E L LEEDS UTD	OSASUNA CONFERENCE FASCIA 2	PRELIMINARI CONFERENCE	PRELIMINARI CONFERENCE COLUMBUS	AZ ALKMAAR	NAC BREDA
17	GIRONE E L FASCIA 2 CRYSTAL P	PRELIMINARE E L AUDAX IT.	SAO PAULO CONFERENCE FASCIA 2	PRELIMINARI CONFERENCE EVIAN	PRELIMINARI CONFERENCE PONTE PRETA	KAWASAKI	BOTAFOGO
18	PRELIMINARE E L BOCA JUN.	PRELIMINARE E L SANTOS	TOKYO CONFERENCE FASCIA 2	PRELIMINARI CONFERENCE PACHUCA	PRELIMINARI CONFERENCE HURACAN	LUTON TOWN	ATL. BILBAO
19	PRELIMINARE E L RAYO VALL.	STELLA ROSSA CONFERENCE FASCIA 2	BORDEAUX CONFERENCE FASCIA 3	PRELIMINARI CONFERENCE CAPE COAST	LEICESTER	CLUB ALWAYS	FAGIANO OKA.
20	PRELIMINARE E L MYPA 47	KOO TEE PEE CONFERENCE FASCIA 2	JEONBUK CONFERENCE FASCIA 3	PRELIMINARI CONFERENCE CLUB AMERICA	BRENTFORD		

GIRONE C L FASCIA1	VINCITORE CHAMPIONS
GIRONE C L FASCIA 2	VINCITORE EUROPA L.
GIRONE C L FASCIA 3	VINCITORI C L PRELIMINARI

GIRONE E L FASCIA 1	PERDENTI C L PRELIMINARI	GIRONE CON. FASCIA 1	PERDENTI E L PRELIMINARI
GIRONE E L FASCIA 2	VINCITORE COPPA ITALIA	GIRONE CON. FASCIA 4	VINCITORI E L PRELIMINARI
GIRONE E L FASCIA 2	VINCITORE CONFERENCE		

23 - CHAMPIONS LEAGUE

La Champions è la competizione più prestigiosa di Fantacalcio Chiampo.

Il trofeo sarà consegnata in via definitiva alla squadra che avrà il proprio nome scritto 3 volte sulla Coppa stessa.

I team impegnati sono individuabili nelle tabelle presenti nel Capitolo 22 di questo regolamento a cui si rimanda per la consultazione.

Di seguito le specifiche salienti della Champions:

PRELIMINARI

- Le 8 squadre vincenti accedono direttamente ai gironi di Champions League come squadre di Fascia 4.
- Le 8 squadre perdenti accedono ai gironi di Europa League come squadre di Fascia 1.

GIRONI

Ci sono 8 gironi da 4 squadre, ognuna proveniente da una Fascia diversa.

Le **PRIME 2** classificate di ogni girone accedono direttamente agli **OTTAVI DI FINALE**.

Le **TERZE** classificate dei gironi accedono allo **SPAREGGIO** di Europa League. La vittoria dello spareggio consente l'accesso agli Ottavi di Finale di Europa League.

Le **QUARTE** classificate sono definitivamente **eliminate** dalle competizioni europee.

Nei gironi, i criteri di passaggio di turno sono nell'ordine:

- Punti
- Somma totali squadra
- Punti negli scontri diretti
- Differenza reti

Dopo i gironi, in successivi turni previsti con la formula Andata e Ritorno si giocano gli Ottavi, i Quarti e le Semifinali. Sono previsti supplementari e calci di rigore ove necessari. E' recepita anche da FantacalcioChiampo la regola internazionale dei gol in trasferta che, in caso di parità di gol fatti e subiti tra andata e ritorno, non valgono doppio.

La Finalissima, invece, si gioca in unico turno (con supplementari e rigori).

Non è prevista la finale per il 3^a posto.

24 - EUROPA LEAGUE

L'Europa League è la seconda competizione più importante di Fantacalcio Chiampo. Il trofeo sarà consegnata in via definitiva alla squadra che avrà il proprio nome scritto 3 volte sulla Coppa stessa.

I team impegnati sono individuabili nelle tabelle presenti nel Capitolo 22 di questo regolamento a cui si rimanda per la consultazione.

Di seguito le specifiche salienti dell'Europa League:

PRELIMINARI

- Le 8 squadre vincenti accedono direttamente ai gironi di Europa League come squadre di Fascia 4.
- Le 8 squadre perdente accedono ai gironi di Conference League come squadre di Fascia 1.

GIRONI

Ci sono 8 gironi da 4 squadre, ognuna proveniente da una Fascia diversa.

La **PRIMA** classificata di ogni girone accede direttamente agli **OTTAVI DI FINALE**.

La **SECONDA** classificata di ogni girone accede allo **SPAREGGIO** di Europa League. La vittoria dello spareggio consente l'accesso agli Ottavi di Finale di Europa League.

Le **TERZE** classificate dei gironi accedono allo **SPAREGGIO** di Conference League. La vittoria dello spareggio consente l'accesso agli Ottavi di Finale di Conference League.

Le **QUARTE** classificate sono definitivamente **eliminate** dalle competizioni europee.

Nei gironi, i criteri di passaggio di turno sono nell'ordine:

- Punti
- Somma totali squadra
- Punti negli scontri diretti
- Differenza reti

Dopo i gironi, in successivi turni previsti con la formula Andata e Ritorno si gioca lo Spareggio e successivamente gli Ottavi, i Quarti e le Semifinali. Sono previsti supplementari e calci di rigore ove necessari. E' recepita anche da FantacalcioChiampo la regola internazionale dei gol in trasferta che, in caso di parità di gol fatti e subiti tra andata e ritorno, non valgono doppio.

La Finalissima, invece, si gioca in unico turno (con supplementari e rigori).

Non è prevista la finale per il 3^a posto.

25 - CONFERENCE LEAGUE

La Conference League è la terza competizione più importante di Fantacalcio

Chiampo.

Il trofeo sarà consegnata in via definitiva alla squadra che avrà il proprio nome scritto 3 volte sulla Coppa stessa.

I team impegnati sono individuabili nelle tabelle presenti nel Capitolo 22 di questo regolamento a cui si rimanda per la consultazione.

Di seguito le specifiche salienti della Conference League:

PRELIMINARI

- Le 8 squadre vincenti accedono direttamente ai gironi di Conference League come squadre di Fascia 4.
- Le 8 squadre perdente sono definitivamente eliminate dalle competizioni europee.

GIRONI

Ci sono 8 gironi da 4 squadre, ognuna proveniente da una Fascia diversa.

La **PRIMA** classificata di ogni girone accede direttamente agli **OTTAVI DI FINALE**.

La **SECONDA** classificata di ogni girone accede allo **SPAREGGIO** di Conference League. La vittoria dello spareggio consente l'accesso agli Ottavi di Finale di Conference League.

Le **TERZE** e le **QUARTE** classificate dei gironi sono definitivamente eliminate dalle competizioni europee.

Nei gironi, i criteri di passaggio di turno sono nell'ordine:

- Punti
- Somma totali squadra
- Punti negli scontri diretti
- Differenza reti

Dopo i gironi, in successivi turni previsti con la formula Andata e Ritorno si gioca lo Spareggio e successivamente gli Ottavi, i Quarti e le Semifinali. Sono previsti supplementari e calci di rigore ove necessari. E' recepita anche da FantacalcioChiampo la regola internazionale dei gol in trasferta che, in caso di parità di gol fatti e subiti tra andata e ritorno, non valgono doppio.

La Finalissima, invece, si gioca in unico turno (con supplementari e rigori).

Non è prevista la finale per il 3^a posto.

26 - COPPA ITALIA

La Coppa Italia prevede la partecipazione di tutte le 140 squadre iscritte a Fantacalcio Chiampo. Il trofeo sarà consegnata in via definitiva alla squadra che avrà il proprio nome scritto 3 volte sulla Coppa stessa. Di seguito lo schema generale della Coppa Italia.

Foglio1

	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE D	ECCELLENZA	PROMOZIONE	1° CATEGORIA
1	SEDICESIMI Testa di serie	SEDICESIMI Testa di serie	6° TURNO	5° TURNO	4° TURNO	4° TURNO	1° TURNO
2	SEDICESIMI Testa di serie	SEDICESIMI	6° TURNO	4° TURNO	4° TURNO	3° TURNO	1° TURNO
3	SEDICESIMI Testa di serie	SEDICESIMI	6° TURNO	4° TURNO	4° TURNO	3° TURNO	1° TURNO
4	SEDICESIMI Testa di serie	SEDICESIMI	6° TURNO	4° TURNO	3° TURNO	3° TURNO	1° TURNO
5	SEDICESIMI Testa di serie	SEDICESIMI	6° TURNO	4° TURNO	3° TURNO	3° TURNO	1° TURNO
6	SEDICESIMI Testa di serie	SEDICESIMI	5° TURNO	4° TURNO	3° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
7	SEDICESIMI Testa di serie	SEDICESIMI	5° TURNO	4° TURNO	3° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
8	SEDICESIMI Testa di serie	SEDICESIMI	5° TURNO	4° TURNO	3° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
9	SEDICESIMI Testa di serie	SEDICESIMI	5° TURNO	3° TURNO	2° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
10	SEDICESIMI Testa di serie	6° TURNO	5° TURNO	3° TURNO	2° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
11	SEDICESIMI Testa di serie	6° TURNO	5° TURNO	3° TURNO	2° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
12	SEDICESIMI Testa di serie	6° TURNO	5° TURNO	3° TURNO	2° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
13	SEDICESIMI Testa di serie	6° TURNO	5° TURNO	3° TURNO	2° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
14	SEDICESIMI Testa di serie	6° TURNO	5° TURNO	3° TURNO	2° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
15	SEDICESIMI Testa di serie	6° TURNO	5° TURNO	3° TURNO	2° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
16	6° TURNO	5° TURNO	4° TURNO	2° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
17	6° TURNO	5° TURNO	4° TURNO	2° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
18	6° TURNO	5° TURNO	4° TURNO	2° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
19	6° TURNO	5° TURNO	4° TURNO	2° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO
20	6° TURNO	5° TURNO	4° TURNO	2° TURNO	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO Testa di serie	1° TURNO

TRA IL 6° TURNO E I SEDICESIMI C'E' UN ULTERIORE TURNO DI SPAREGGIO

Di seguito le specifiche salienti della Coppa Italia:

Al 1° Turno si affrontano 40 squadre in uno scontro Andata/Ritorno. Le 20 vincenti raggiungeranno le 12 squadre Teste di serie già qualificate al 2° Turno (4 teste di serie saranno le vincitrici delle sfide del primo turno aventi parte le squadre arrivate dalla 16° alla 20° posizione in Eccellenza). Di seguito 3°, 4°, 5° e 6° turno. Le 16 squadre vincenti il 6° turno affronteranno un ulteriore turno di spareggio tra di loro: le 8 squadre vincenti lo spareggio raggiungeranno le 24 squadre (di cui 16 teste di serie) già ai Sedicesimi fin dall'inizio per un totale di 32 team. A seguire quindi i 16°, poi Ottavi, Quarti, Semifinale e Finale. E' recepita anche da Fantacalcio Chiampo la regola internazionale dei gol in trasferta che, in caso di parità di gol fatti e subiti tra andata e ritorno, non valgono doppio.

Di seguito la tabella ufficiale della stagione entrante della Coppa Italia:

	SERIE A	SERIE B	SERIE C	SERIE D	ECCELLENZ	PROMOZIO	1° CAT
1	SEDICESIMI Testa di serie VILLAREAL	SEDICESIMI Testa di serie SYDNEY	6° TURNO SIVIGLIA	5° TURNO RIVER PLATE	4° TURNO INTERNACIONAL	4° TURNO MALAMUK	1° TURNO Testa di serie ASTON VILLA
2	SEDICESIMI Testa di serie BENFICA	SEDICESIMI BRIGHTON	6° TURNO HELSINGBORG	4° TURNO DEFENSA Y J.	4° TURNO DUBLIN CITY	3° TURNO MARSIGLIA	1° TURNO Testa di serie SALISBURGO
3	SEDICESIMI Testa di serie EVERTON	SEDICESIMI AVELLANEDA	6° TURNO SPARTA PRAGA	4° TURNO VIPERS	4° TURNO ORLANDO P	3° TURNO PORTUGUESA	1° TURNO Testa di serie RAJA CASAB
4	SEDICESIMI Testa di serie BAHIA	SEDICESIMI SAN LORENZO	6° TURNO YOUNG BOYS	4° TURNO VIZELA	3° TURNO CHICAGO FIRE	3° TURNO IBIZA	1° TURNO Testa di serie RIO AVE
5	SEDICESIMI Testa di serie JUBILO	SEDICESIMI OLYMPIAKOS	6° TURNO CRUZEIRO	4° TURNO SANFRECCE	3° TURNO UNION BERL.	3° TURNO OSTENDA	1° TURNO SUNDERLAND
6	SEDICESIMI Testa di serie UNIAO	SEDICESIMI EINTRACHT	5° TURNO NEWCASTLE	4° TURNO LECH POZNAN	3° TURNO HELSINKI	1° TURNO Testa di serie MILLWALL	1° TURNO VINOTINTO
7	SEDICESIMI Testa di serie BOHEMIANS	SEDICESIMI MONACO	5° TURNO GETAFE	4° TURNO HAJDUK SP.	3° TURNO CHAPECOENSE	1° TURNO Testa di serie SHAKHTAR	1° TURNO ARSENAL
8	SEDICESIMI Testa di serie ANDERLECHT	SEDICESIMI MAINZ	5° TURNO ROSENBORG	4° TURNO SHABAB D.	3° TURNO VIKTORIA PLZ.	1° TURNO Testa di serie LEONEC	1° TURNO TARMA AD
9	SEDICESIMI Testa di serie WEST HAM	SEDICESIMI PSG	5° TURNO QARABAG	4° TURNO GIRONA	2° TURNO ULANBAATAR	1° TURNO Testa di serie SHERIFF T.	1° TURNO LIVERPOOL
10	SEDICESIMI Testa di serie ARMINIA B	6° TURNO STOKE CITY	5° TURNO LIONE	3° TURNO MARACAIBO	2° TURNO HEERENVEN	1° TURNO Testa di serie NORMATAI	1° TURNO NANTES
11	SEDICESIMI Testa di serie AJAX CAPE T	6° TURNO KAIZER CH.	5° TURNO AJAX AFC	3° TURNO JUVENTUDE	2° TURNO BANIK OSTRAVA	1° TURNO Testa di serie COQUIMBO	1° TURNO UTA ARAD
12	SEDICESIMI Testa di serie ROBINHOOD	6° TURNO COLO COLO	5° TURNO GOTEBORG	3° TURNO ATL. MADRID	2° TURNO PALMEIRAS	1° TURNO Testa di serie D.C. UNITED	1° TURNO AMBURGO
13	SEDICESIMI Testa di serie TOTTENHAM	6° TURNO GLENTOHAN	5° TURNO INDEPENDIEN	3° TURNO KASHIMA	2° TURNO SHEFFIELD U.	1° TURNO Testa di serie JUAN PABLO	1° TURNO B. DORTMUND
14	SEDICESIMI Testa di serie KHHMKI		5° TURNO CORK CITY	3° TURNO HOFFENHEIM	2° TURNO TIGRE	1° TURNO Testa di serie NEWELL'S	1° TURNO AL- HILAL
15	SEDICESIMI Testa di serie METZ	6° TURNO MURCIA	5° TURNO BARCELONA	3° TURNO REAL MADRID	2° TURNO ATL MINEIRO	1° TURNO Testa di serie MANCH. CITY	1° TURNO PANATHINAIKOS
16	6° TURNO CUCUTA	6° TURNO LEEDS	5° TURNO OSASUNA		2° TURNO COLUMBUS	1° TURNO Testa di serie AZ ALKMAAR	1° TURNO NAC BREDA
17	6° TURNO CRYSTAL PAL.	5° TURNO AUDAX IT.	4° TURNO SAO PAULO	3° TURNO EVIAN	2° TURNO PONTE PRETA	1° TURNO Testa di serie KAWASAKI	1° TURNO BOTAFOGO
18	6° TURNO BOCA JUNIORS	5° TURNO SANTOS	4° TURNO TOKYO	2° TURNO PACHUCA	1° TURNO Testa di serie HURACAN		1° TURNO ATL BILBAO
19	6° TURNO RAYO VALL.	5° TURNO STELLA ROSSA	4° TURNO BORDEAUX	2° TURNO CAPE COAST	1° TURNO Testa di serie LEICESTER	1° TURNO Testa di serie CLUB ALWAYS	1° TURNO FAGIANO OK.
20	6° TURNO MYPA	5° TURNO KOO TEE PEE	4° TURNO JEONBUK	2° TURNO CLUB AMERICA	1° TURNO Testa di serie BRENTFORD		

TRA IL 6° TURNO E I SEDICESIMI C'E' UN ULTERIORE TURNO DI SPAREGGIO

LE 4 TESTE DI SERIE MANCANTI PER IL 2° TURNO ESCONO DALLE SEGUENTI PARTITE:

SQUADRA NUOVA 20 - HURACAN
SQUADRA NUOVA 19 - LEICESTER
SQUADRA NUOVA 18 - BRENTFORD
SQUADRA NUOVA 17 - MILLWALL

27 – SUPERCOPPA ITALIANA 2026

La Supercoppa Italiana si giocherà alla giornata 11.
Protagoniste saranno la vincitrice della serie A e la vincitrice della Coppa Italia. Nel caso le 2 squadre coincidessero, la Supercoppa sarà giocata dalla finalista perdente la Coppa Italia.
La finalissima sarà giocata in campo neutro con eventualmente tempi supplementari e calci di rigore.

28 - COPPA INTERCONTINENTALE 2026

Alla giornata numero 16 si giocherà in campo neutro la Coppa Intercontinentale tra la vincente la Champions League e la vincente l' Europa League.
In caso di parità, si giocheranno direttamente i calci di rigore.

29 - IL C.D.A.

Il CdA di FantacalcioChiampo è stato istituito il 01 luglio 2007.
E' un gruppo composto dai 2 Presidenti Simone e Gianfranco, i 2 Vicepresidenti Alessandro ed Enrico ed altri 11 fantallenatori per un totale di 15 unità (10 fissi e 5 temporanei).
Il CdA gestisce regolamenti e svolgimento del gioco e vota, legifera e decide per tutti.
Accanto ai membri fissi e temporanei, ci sono 6 membri supplenti a cui ci si rivolge in caso di assenza di uno dei 15 membri del CdA.
Il CdA è legittimamente esecutivo con la presenza di almeno 9 membri. Le votazioni sono a maggioranza.
Come anticipato, il CdA è strutturato su 3 livelli: 10 membri fissi, 5 membri temporanei e 6 supplenti (questa nuova gestione è dal 2025).
Alla data del 23 dicembre 2025, i 10 Membri Fissi sono:

Simone Bosetto	Presidente	Leeds Utd
Gianfranco Lovato	Presidente	Leeds Utd
Alessandro Bosetto	Vicepresidente	Eintracht Frankfurt
Enrico Lovato	Vicepresidente	Eintracht Frankfurt
Luigi Tarullo	Consigliere	Glentoran
Federico Serafini	Consigliere	Arminia
Paolo Dall'Ava	Consigliere	Paris Saint Germain
Corrado Giordani	Consigliere	Tottenham
Vincenzo Sicurella	Consigliere	Norma Tallin
Simone Posenato	Consigliere	Bohemians Praga 1905

I Membri Fissi (esclusi Presidenti e Vicepresidenti) possono essere sostituiti a seguito decisione della Presidenza. I consiglieri uscenti dal CdA dei Fissi andranno per 1 anno alla posizione 5 dei temporanei e poi nei supplenti.

Il secondo livello è composto da 5 fantallenatori temporanei.

E' previsto che ogni anno, tra dicembre e gennaio (in ordine di anzianità di servizio in CdA), 2 di loro lascino il posto a 2 nuove entrate.

Lasciando il loro ruolo di temporanei, i 2 fantallenatori entrano a far parte del terzo livello, i supplenti, prendendo il posto (sempre in ordine di anzianità di servizio) di 2 allenatori che salutano l'esperienza del CdA.

I supplenti hanno il compito di supplire eventuali assenze nel CdA dei 15.

Alla data del 23 dicembre 2025, questi i 5 Membri Temporanei:

01 Mattia Vicentin	Shabab al Dubai
02 Thomas Parise	Indipendente
03 Marta Dalla Chiusa	Khimki
04 Giacomo Ceranto	Crystal Palace
05 Ernesto Cocco	Murcia

Alla data del 23 dicembre 2025, questi i 6 Membri Supplenti:

01 Nicola De Santi	Huracan
02 Nicola Melotti	Olympiakos
03 Perluigi Galiani	West Ham
04 Luca Dal Fitto	Osasuna
05 Renato Bertoli	Santos
06 Robertino Negro	Benfica

30 - REGOLE GENERALI

La Gazzetta dello Sport versione Cartacea è il quotidiano ufficiale di FANTACALCIO CHIAMPO per quanto riguarda voti, assegnazione di gol e autogol.

Per l'assegnazione dei ruoli fa fede il nostro software FantacalcioManager e il file pubblicato nella sezione "Lista giocatori liberi" del sito.

Per le sanzioni disciplinari fanno fede invece i Comunicati del Giudice Sportivo.

Per gli assist si fa riferimento ai Match Report pubblicati sul sito della Lega Calcio.

E' compito di ogni Presidente essere aggiornato sulla presenza di anticipi, turni infrasettimanali e quanto possa servire alla corretta gestione del gioco. Anche la direzione, dal canto suo, sarà tempestiva nei medesimi avvisi tramite Mail, Facebook e WhatsApp.

La direzione ogni settimana aggiornerà il sito.

La direzione, nella redazione di risultati e classifiche non si ritiene infallibile. Qualora qualche Presidente facesse ricorso per eventuali errori commessi, la direzione stessa, previa consultazione dei testi sacri, è autorizzata a correggere tali errori e a ripristinare la legalità dandone naturalmente ampia comunicazione a tutti. I RICORSI SONO AMMESSI SOLO ENTRO IL TURNO DI CAMPIONATO SUCCESSIVO ALLA PUBBLICAZIONE. Oltre questo termine, ciò che è scritto è scritto e il tutto viene omologato.

Fantacalcio Chiampo è un bellissimo gioco che esiste da 30 anni dove tutti mettono del proprio: i fantallenatori mettono passione, il CdA mette attenzione e dedizione quando introduce regole nuove, i Presidentissimi mettono tempo, trasparenza, chiarezza e determinazione. Tutti mettono qualcosa per far sì che tutto funzioni al meglio! Solo così il gioco funziona e prosegue.

Per quanto non espressamente indicato nel presente regolamento, ci si rifà alle regole internazionali e al buon senso dei Presidenti e del CdA che potranno sempre e comunque legiferare ad hoc anche a campionato in corso previa consultazione e votazione.

Update 07 agosto 2026. Letto e approvato.

I Presidenti Simone Bosetto e Gianfranco Lovato

I Vicepresidenti Alessandro Bosetto ed Enrico Lovato

Il CdA di Fantacalcio Chiampo