LEGA AMIJISKY 2025/26

30° ANNO

REGOLAMENTO

1. LA LEGA

1.1. La Lega AmijjiSky è composta da 12 società

1.2. La Lega AmijjiSky è governata dall'Assemblea di Lega, formata da tutti i Presidenti.

1.3. Le modifiche alle regole possono essere proposte all'Assemblea di Lega entro il 31 luglio di ogni Anno.

1.3.1. Il requisito minimo per presentare una proposta è quello di avere la firma di almeno 4 società.

1.3.1.1. Nel caso si ottengano le firme sufficienti alla presentazione, la proposta verrà messa ai voti prima dell'inizio del campionato.

1.3.1.2. La proposta che ottenesse una maggioranza assoluta (ossia da 7 voti in su) verrà inserita nel presente regolamento.

1.4. Le riunioni ufficiali di Lega sono

1.4.1. Assemblea di pre-campionato (opzionale)

1.4.2. Asta iniziale

1.4.3. Mercati di riparazione

1.4.4. Galà di fine anno

1.5. Le società hanno l'obbligo di portare a termine le manifestazioni alle quali si iscrivono.

1.6. Il Fantacalcio della Lega AmijjiSky è a tempo indeterminato.
Per uscire dalla lega prima della scadenza bisogna trovare qualcuno che rilevi la società.

2. SOCIETA' E CAPITALE SOCIALE

2.1. La denominazione sociale, cioè il nome di ciascuna società, viene stabilita dal rispettivo allenatore e, a causa del Lodo Bianchini reintrodotto dalla stagione 2025/26, può essere modificato ogni anno.

2.2. Si fa obbligo alle squadre retrocesse in Serie B di cambiare la denominazione sociale.

2.3. Il capitale sociale è di 400 crediti per l'asta iniziale + 100 crediti per i mercati di riparazione + il residuo degli anni precedenti

2.4. In nessun caso, nell'arco di una stagione, una squadra potrà spendere più del capitale sociale assegnato per le operazioni di acquisto dei calciatori. Può invece spendere di meno e tenere il resto per la stagione successiva.

2.5. In caso di retrocessione si perde il diritto di utilizzare eventuali crediti residui degli anni precedenti, confermare, opzionare e mettere in lista i giocatori (capitolo 6) ma si avranno a disposizione 130 crediti in più per formare la squadra, ovvero 530 crediti all'asta iniziale.

3. LA ROSA

3.1. La rosa di ciascuna squadra deve essere composta da 30 calciatori, scelti tra quelli appartenenti alle squadre del campionato italiano di Serie A e così suddivisi:

3.1.1. 03 Portieri (al max di 2 squadre diverse)

3.1.2. 10 Difensori

3.1.3. 10 Centrocampisti

3.1.4. 07 Attaccanti

3.2. Per determinare i ruoli si utilizzano le liste di https://www.fantacalcio.it/
3.3. Nel caso un calciatore facente parte della rosa di una fantasquadra, venga ceduto a un'altra società (estera o di diversa categoria), la squadra che detiene il 'cartellino' del calciatore in questione riceverà un indennizzo pari al:
3.3.1. 50% del suo ingaggio (arrotondata per eccesso) se ceduto tra la chiusura del mercato estivo e la chiusura del mercato di riparazione invernale.
3.3.2. 0% del suo ingaggio se ceduto dopo la chiusura del mercato di riparazione Invernale.

4. INGAGGIO E STATO CONTRATTUALE

4.1. L'ingaggio di un calciatore, cioè il costo del suo cartellino e quindi il suo valore, è determinato dai tempi e modi di acquisto e non cambia finché il calciatore non viene svincolato o acquistato durante una successiva Asta con un nuovo ingaggio.
4.2. L'ingaggio di un calciatore non cambia se viene ceduto ad un'altra squadra.
4.3. Il contratto di un calciatore ha durata massima di TRE anni.

5. CALCIOMERCATO

5.1. Gli scambi tra le squadre sono possibili soltanto dalla fine dell'Asta iniziale fino alla conclusione della sessione di mercato / aste di riparazione (in genere, 1 giorno prima della prima partita della giornata di campionato successiva).
5.2. Gli scambi di giocatori possono avvenire soltanto alla pari o con conguaglio in crediti ma sempre senza denaro.
5.3. I giocatori liberi da contratto potranno essere acquistati soltanto nelle Aste di riparazione.
5.4. I trasferimenti non modificano il ruolo, l'ingaggio e lo stato contrattuale dei calciatori coinvolti nel trasferimento.
5.5. Qualora un giocatore acquisito in rosa diventasse, dopo l'acquisto, indisponibile (infortunio, squalifica, ritiro, cessione ad altro campionato o lega) sarà possibile sostituirlo solo ed esclusivamente nell'asta di riparazione successiva. Non sarà pertanto concessa in nessun modo la possibilità di aste straordinarie.
5.6. I 2 mercati di riparazione si svolgono:
- alla fine del 1° girone;
- alla chiusura del mercato invernale.

5.7. La lega s' impegna a comunicare per tempo la data del mercato di riparazione; se qualcuno non potesse partecipare per cause di forza maggiore potrà mandare un suo delegato che parteciperà all' asta al suo posto o partecipare con collegamento remoto.
5.8. Non sono permessi scambi di giocatori tra la fine della stagione precedente e l'inizio della successiva.

6. VINCOLI PLURIENNALI ED OPZIONI

6.1. VINCOLI PLURIENNALI
6.1.1. Ogni singolo giocatore può essere confermato per un massimo di 3 anni (anno di acquisto; 1° conferma; 2° conferma)
6.1.2. E' possibile confermare fino a un massimo di 7 giocatori della rosa, così suddivisi: 1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti, 2 attaccanti.
6.1.3. Confermare un giocatore significa tenerlo in rosa per la stagione successiva al prezzo dell'anno precedente aumentato di:
- 3 crediti per un portiere
- 4 crediti per un difensore
- 6 crediti per un centrocampista
- 10 crediti per un attaccante

Esempio: Acquisto il giocatore SEMPRONIO (Attaccante) all'asta iniziale per 12 crediti. Nella stagione successiva (2°) posso decidere di confermarlo a 22

crediti e nella 3° a 32 crediti. Alla quarta stagione il giocatore sarà svincolato.

6.1.4. È possibile rinunciare alle conferme ed avere 130 crediti in più di budget a disposizione ma questo annulla la possibilità di utilizzare i crediti degli anni precedenti. La squadra sarà dichiarata fallita, dovrà cambiare il nome, pagherà una penale di 20€ come i retrocessi della stagione precedente e perderà i diritti acquisiti nell'annata precedente (es. possibilità di giocare la supercoppa in quanto vincitrice del campionato o coppa di lega)

6.1.5. Se un giocatore cambia ruolo nelle liste della stagione successiva, questo potrà essere confermato ma con il nuovo ruolo e tenendo conto della rivalutazione (6.1.3).

6.2. OPZIONI

6.2.1. Sarà possibile opzionare 1 giocatore senza vincolo di ruolo.

6.2.2. Opzionare un giocatore significa non partecipare all'asta ed alla conclusione della stessa decidere se prendere il giocatore al prezzo massimo offerto +1. (Esempio: opziono il giocatore CAIO, l'offerta max all'asta è di 20 crediti della squadra A. Posso decidere se acquistare CAIO per 21 crediti oppure lasciarlo alla squadra A a 20 crediti).

6.2.3. L'asta per i giocatori opzionati sarà a chiamata e si svolgerà all’inizio, prima dei portieri.

6.2.4. Acquistare un giocatore tramite opzione equivale a comprarlo all'asta quindi il suo contratto ricomincia dal primo anno.

6.2.5. I giocatori con contratto scaduto, ovvero dopo la 2° riconferma, non possono essere opzionati.

6.2.6. I giocatori saranno battuti in base alla classifica della stagione precedente, dal 1 classificato all’ultimo non retrocesso.

6.3. LISTA TRASFERIMENTI

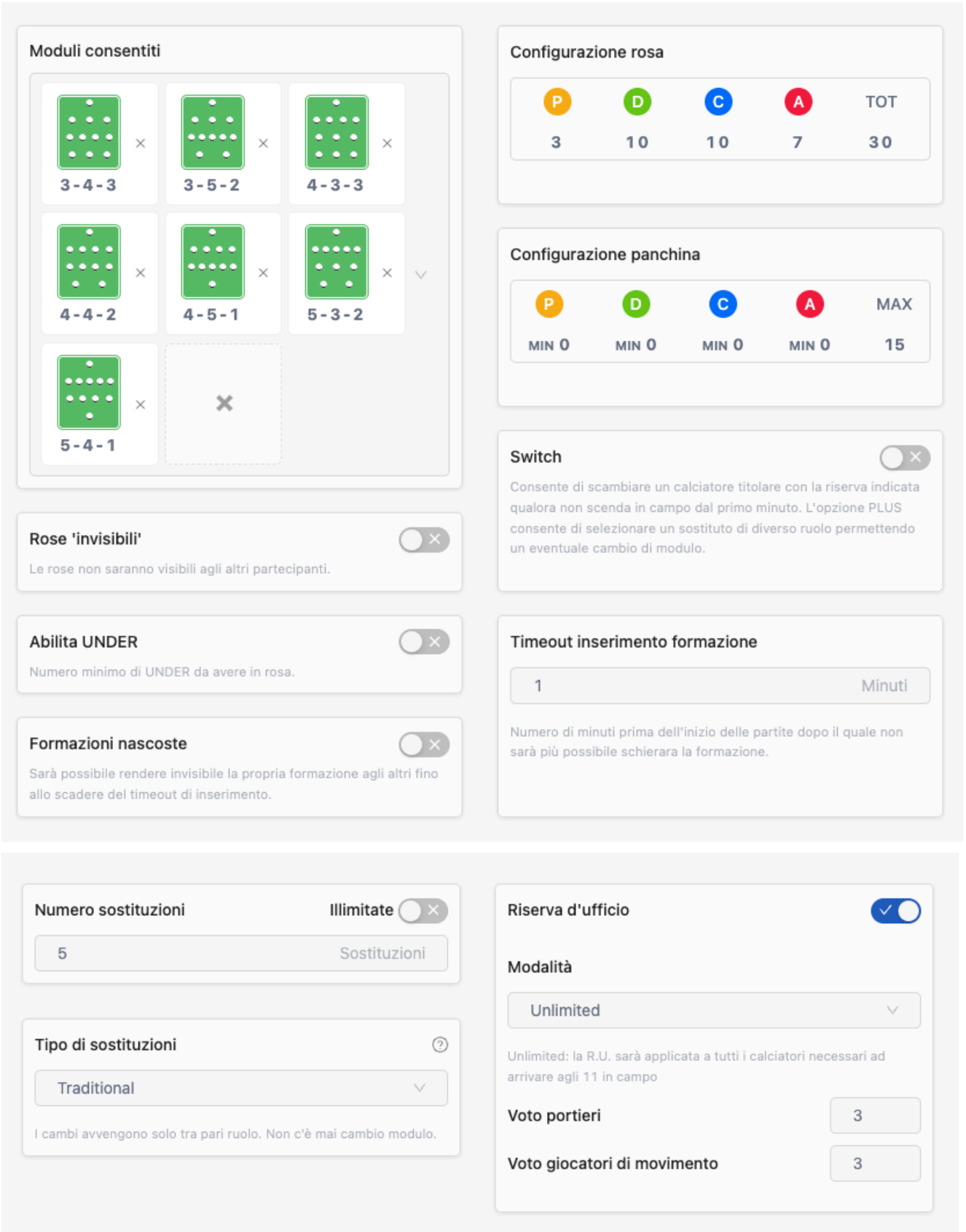
6.3.1. Sarà possibile mettere in lista trasferimenti un giocatore senza vincolo di ruolo.

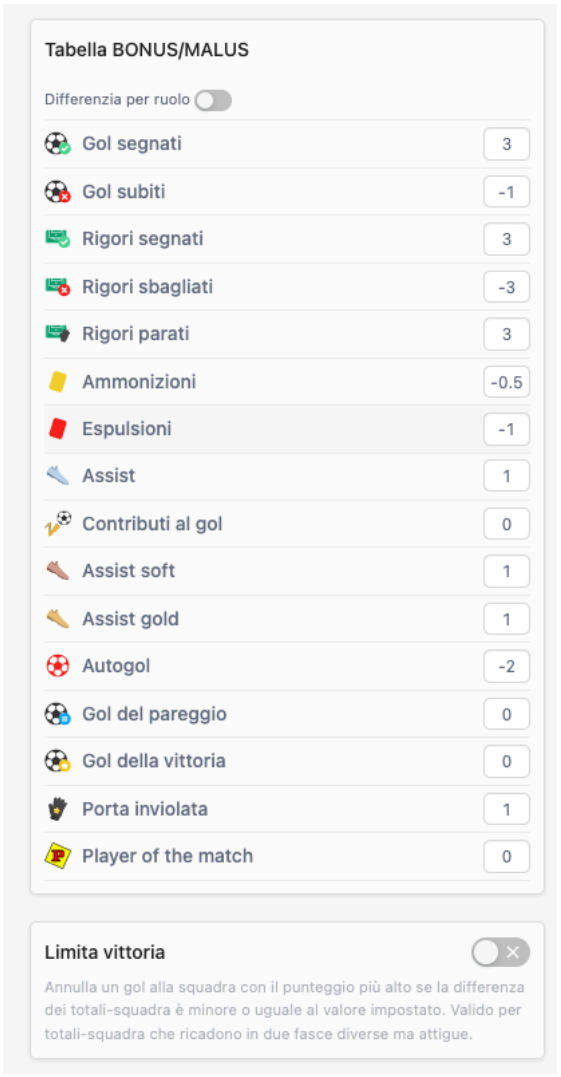
6.3.2. Mettere in lista trasferimenti un giocatore significa non partecipare all'asta ed incassare il 50% del prezzo di acquisto della sua nuova squadra.

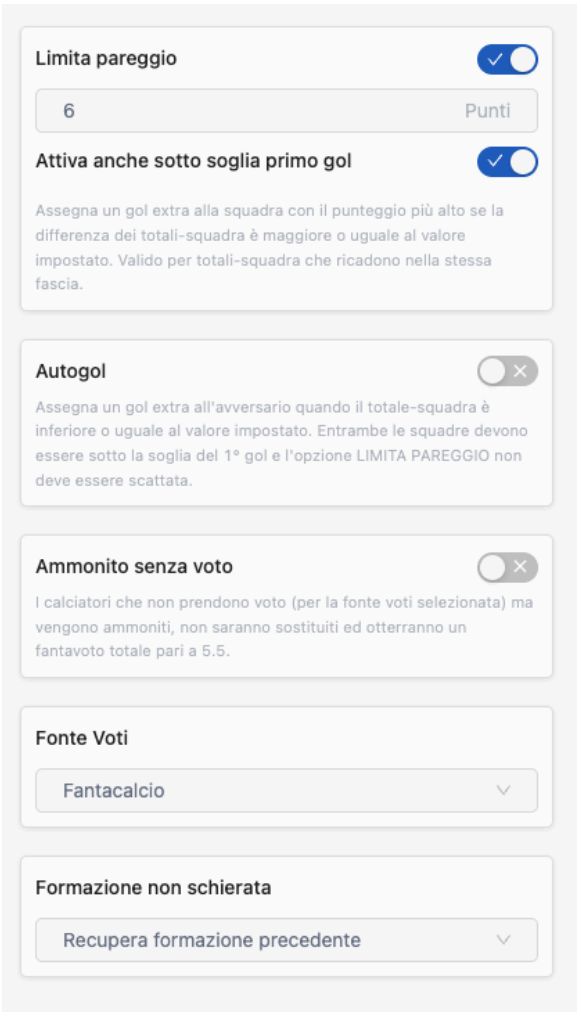
6.3.3. L'asta per i giocatori in lista di trasferimento sarà a chiamata e si svolgerà all’inizio, prima delle opzioni.

6.3.4. I giocatori saranno battuti in base alla classifica della stagione precedente, dal 1 classificato all’ultimo non retrocesso.

7. LA GARA

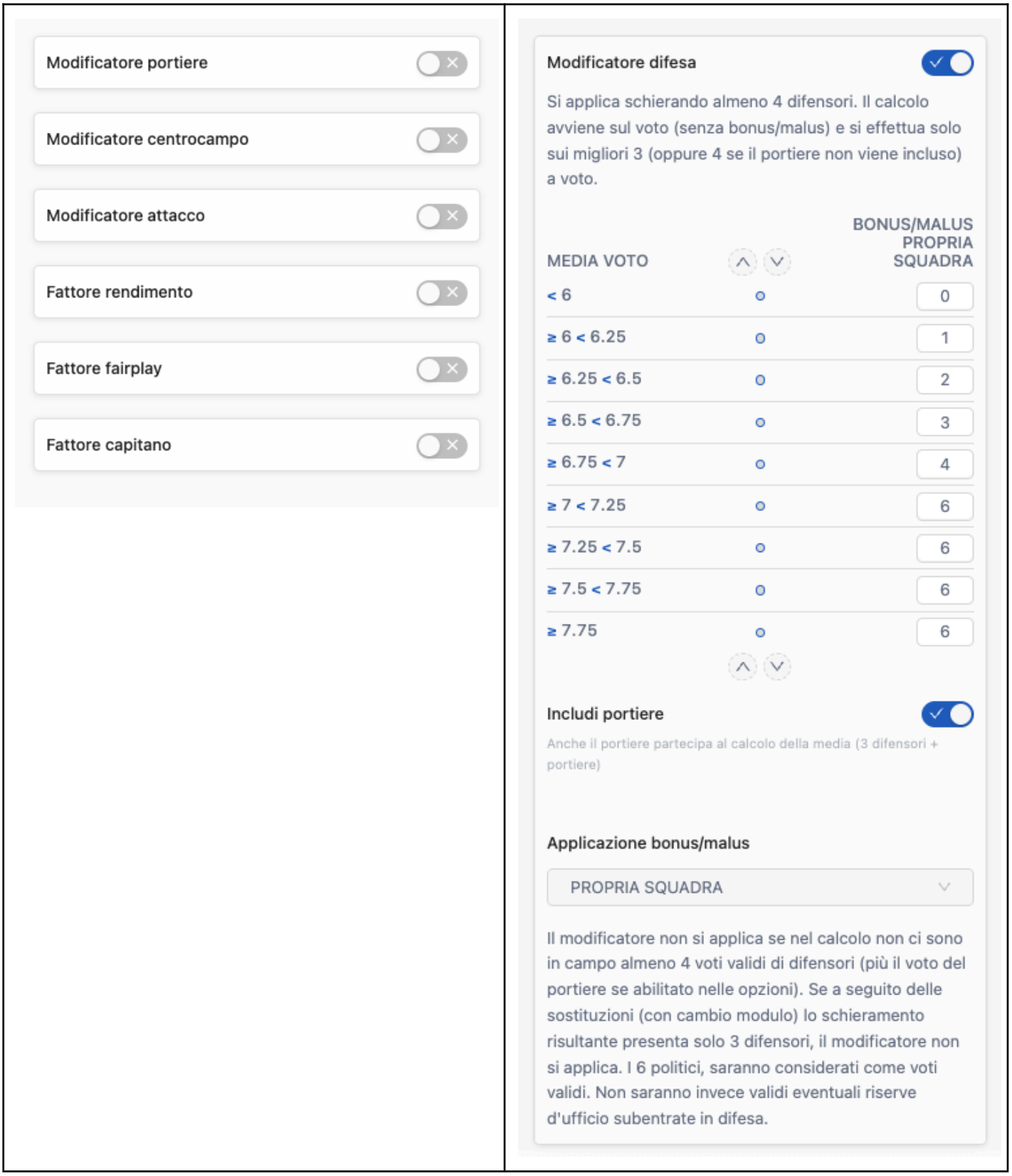

Moduli consentiti
3-4-3
3-5-2
4-3-3
4-4-2
4-5-1
5-3-2
5-4-1
Configurazione rosa
P D C A TOT
3 10 10 7 30
Configurazione panchina
P D C A MAX
MIN 0 MIN 0 MIN 0 MIN 0 15
Switch
Consente di scambiare un calciatore titolare con la riserva indicata qualora non scenda in campo dal primo minuto. L'opzione PLUS consente di selezionare un sostituto di diverso ruolo permettendo un eventuale cambio di modulo.
Rose 'invisibili'
Le rose non saranno visibili agli altri partecipanti.
Abilita UNDER
Numero minimo di UNDER da avere in rosa.
Timeout inserimento formazione
1 Minuti
Numero di minuti prima dell'inizio delle partite dopo il quale non sarà più possibile schierara la formazione.
Formazioni nascoste
Sarà possibile rendere invisibile la propria formazione agli altri fino allo scadere del timeout di inserimento.
Numero sostituzioni
Illimitate
5 Sostituzioni
Riserva d'ufficio
Modalità
Unlimited
Unlimited: la R.U. sarà applicata a tutti i calciatori necessari ad arrivare agli 11 in campo
Tipo di sostituzioni
Traditional
I cambi avvengono solo tra pari ruolo. Non c'è mai cambio modulo.
Voto portieri
3
Voto giocatori di movimento
3


Tabella BONUS/MALUS
Differenzia per ruolo
Gol segnati 3
Gol subiti -1
Rigori segnati 3
Rigori sbagliati -3
Rigori parati 3
Ammonizioni -0.5
Espulsioni -1
Assist 1
Contributi al gol 0
Assist soft 1
Assist gold 1
Autogol -2
Gol del pareggio 0
Gol della vittoria 0
Porta inviolata 1
Player of the match 0
Limita vittoria
Annulla un gol alla squadra con il punteggio più alto se la differenza dei totali-squadra è minore o uguale al valore impostato. Valido per totali-squadra che ricadono in due fasce diverse ma attigue.


Limita pareggio
6 Punti
Attiva anche sotto soglia primo gol
Assegna un gol extra alla squadra con il punteggio più alto se la differenza dei totali-squadra è maggiore o uguale al valore impostato. Valido per totali-squadra che ricadono nella stessa fascia.
Autogol
Assegna un gol extra all'avversario quando il totale-squadra è inferiore o uguale al valore impostato. Entrambe le squadre devono essere sotto la soglia del 1° gol e l'opzione LIMITA PAREGGIO non deve essere scattata.
Ammonito senza voto
I calciatori che non prendono voto (per la fonte voti selezionata) ma vengono ammoniti, non saranno sostituiti ed otterranno un fantavoto totale pari a 5.5.
Fonte Voti
Fantacalcio
Formazione non schierata
Recupera formazione precedente


Punteggi classifica competizioni F1
1° in classifica 25
2° in classifica 18
3° in classifica 15
4° in classifica 12
5° in classifica 10
6° in classifica 8
7° in classifica 6
8° in classifica 4
9° in classifica 2
10° in classifica 1
Aggiungi


Soglie gol
Con un totale squadra di almeno 66 punti si otterrà il 1° gol.
Con un totale squadra di almeno 72 punti si otterrà il 2° gol.
Con un totale squadra di almeno 77 punti si otterrà il 3° gol.
Con un totale squadra di almeno 81 punti si otterrà il 4° gol.
Successivamente, ogni 4 punti si otterrà un gol aggiuntivo.



7.1. Se una gara di Serie A verrà rinviata per qualsiasi motivo, i risultati delle partite che vedranno' coinvolti giocatori delle squadre in questione saranno congelati finché la partita non verrà regolarmente disputata.

7.1.1. Nel caso di recuperi di Serie A successivi all'inizio previsto della fase successiva di Coppa, verrà invece assegnato il 6 politico a tutti i giocatori, e annullati gli eventuali bonus e malus maturati nel parziale di incontro già giocato.

7.2. In caso di controversie o casi non contemplati dal regolamento si seguiranno le indicazioni di Fantacalcio.it

7.3. Le formazioni devono essere inserite all'indirizzo https://leghe.fantacalcio.it/amijjisky utilizzando login e password della propria squadra.

7.3.1. In caso di eventi eccezionali sarà possibile comunicare la formazione via sms o WhatsApp ad uno dei presidenti di Lega che s'impegnerà a comunicarla al più presto al resto dei partecipanti.

7.4. Nel caso che un allenatore non comunichi la formazione al Presidente di Lega entro la scadenza stabilita, sarà considerata valida agli effetti della gara la formazione della precedente giornata disputata. In caso di formazione non comunicata alla prima giornata, si considererà un totale squadra pari a 0.

7.5. Nel caso non venga consegnata la formazione della 1° giornata di coppa, verrà presa la formazione del campionato ed assegnata una penalità di 10€.

7.6. Tutti i risultati, le operazioni di mercato e la storia della lega saranno sempre disponibili su www.amijji.com

8. IL CAMPIONATO

8.1. Il campionato si svolgerà su 33 gare in 3 gironi: andata e ritorno (con fattore campo) e neutro (senza fattore campo).

8.2. In caso di parità tra due o più squadre in uno dei posti caldi della classifica si prenderà in considerazione il punteggio totale stagionale. In caso di ulteriore parità si guarderà la differenza reti, i gol fatti, i gol subiti ed eventualmente alla classifica avulsa.



8.3. Le ultime 3 squadre classificate nel campionato retrocedono.

8.3.1. Le squadre che retrocedono devono pagare un'ammenda pari a 20€

8.3.2. Le squadre retrocesse hanno l'obbligo di cambiare la denominazione sociale nella stagione successiva.

8.3.3. Le squadre retrocesse perdono il diritto di confermare, opzionare e mettere in lista i giocatori e di utilizzare i residui di credito non utilizzato nelle stagioni precedenti ma avranno un budget aumentato di 130 crediti

9. COPPA DI LEGA

9.1. La coppa di lega si giocherà in quattro fasi: prima fase 'Formula 1', seconda fase a gironi, semifinali e Finale

9.2. Prima Fase: Formula 1

9.2.1. La prima fase si svolgerà dalla 2.a giornata campionato alla 11.a giornata di campionato

9.2.2. Al termine delle dieci giornate della competizione, i primi 8 classificati si qualificano per la seconda fase a gironi

9.3. Seconda Fase: Gironi

9.3.1. Le 8 squadre qualificate saranno divise in due gironi: GIRONE A (1a,2a,7a,8a) GIRONE B (3a,4a,5a,6a) con partite di andata e ritorno

9.3.2. La seconda fase si svolgerà dalla 13.a alla 18.a giornata di campionato

9.3.3. Si qualificano per le semifinali le prime due di ogni girone

9.4. Semifinali

9.4.1. Accoppiamenti: 1.a girone A vs 2.a girone B / 1.a girone B vs 2.a girone A

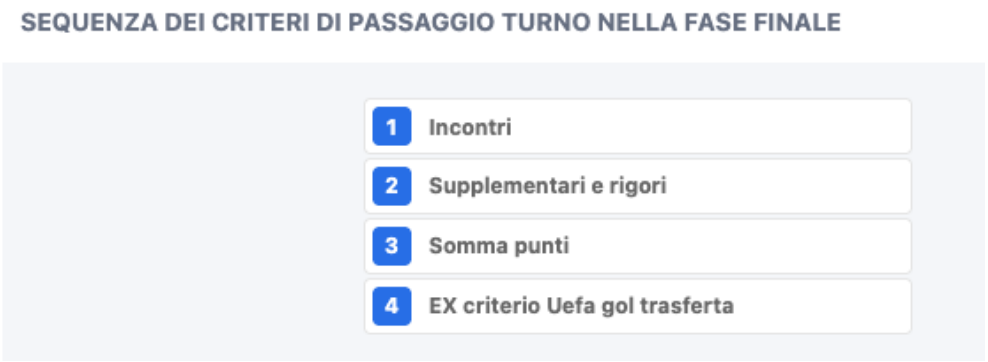
9.4.2. Le semifinali si svolgeranno durante la 24.a e 25.a giornata di campionato in modalità A/R. In caso di parità, ci saranno supplementari e rigori

9.4.3. In caso di parità dopo supplementari e rigori, verranno seguiti i criteri della somma punti e, in caso di ulteriore parità, l'EX criterio Uefa dei gol in trasferta, come disponibile in piattaforma

9.5. Finale

9.5.1. La finale si svolgerà durante la 29.a e la 30.a giornata di campionato in modalità A/R. In caso di parità, ci saranno supplementari e rigori

9.5.2. In caso di parità dopo supplementari e rigori, verranno seguiti i criteri della somma punti e, in caso di ulteriore parità, l'EX criterio Uefa dei gol in trasferta, come disponibile in piattaforma



10. SUPERCOPPA DI LEGA "PRESIDENTE MARIO"

10.1. La Supercoppa di lega si giocherà nella 1 giornata di campionato.

10.2. La Supercoppa di lega è dedicata alla memoria del Presidente Mario.

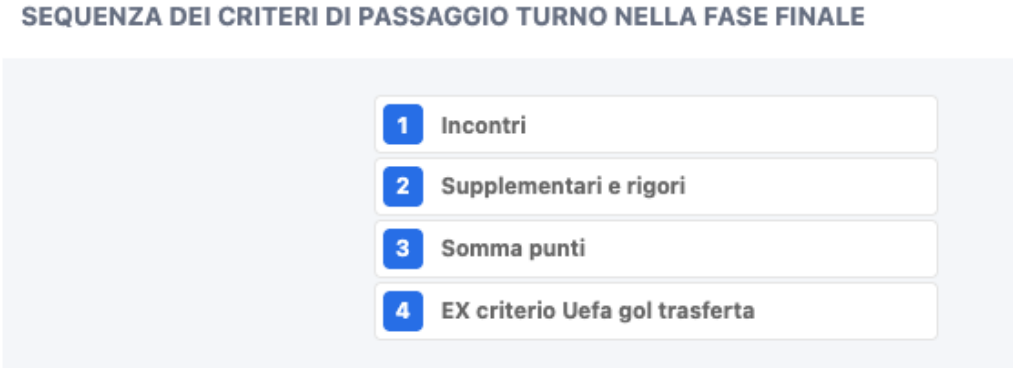
10.3. Alla finale di Supercoppa parteciperanno il vincitore del campionato e quello della coppa di Lega.

10.3.1. In caso una squadra abbia vinto entrambe le competizioni, parteciperà il 2° classificato nella coppa di lega.

10.3.2. Se una delle due squadre che hanno ottenuto il diritto a partecipare risultino retrocesse o fallite, sarà invitata a partecipare la prima squadra eleggibile in base alla classifica del precedente campionato.

10.4. La Supercoppa si svolgerà in gara unica. In caso di parità, ci saranno supplementari e rigori

10.4.1. In caso di parità dopo supplementari e rigori, verranno seguiti i criteri della somma punti e, in caso di ulteriore parità, l'EX criterio Uefa dei gol in trasferta, come disponibile in piattaforma



11. QUOTA ISCRIZIONE E MONTEPREMI

11.1. La quota di partecipazione è pari a 110€ a squadra, più 20€ d'iscrizione.

11.2. Montepremi

11.2.1. Il montepremi di 1.380€ è costituito dalle quote di partecipazione più le

ammende per retrocessioni. Il montepremi sarà così suddiviso:

- 1°classificato: 680€
- 2°classificato: 330€
- 3°classificato: 130€
- Vincitore Coppa di Lega: 220€
- Vincitore Supercoppa: 20€

11.2.2. I vincitori devono offrire la cena dividendo la spesa in questo modo: 70% primo classificato, 20% secondo classificato, 10% vincitore coppa di Lega

12. REGOLE STRAORDINARIE 2025/26

12.1. Il ritrovo per l'asta è fissato per Lunedì 8 Settembre 2025 alle ore 20 presso Caracoles.

12.2. Nomi delle squadre e relative informazioni (nome stadio, maglia, ecc.) sono modificabili entro Giovedì 4 Settembre 2025 ore 22:00, dopodiché saranno estratti i calendari ed i nomi e le maglie storicizzati sul sito www.amijji.com

12.3. Conferme, lista di trasferimento ed opzioni dovranno essere depositate entro Giovedì 4 Settembre 2025 alle ore 22:00 tramite messaggio WhatsApp al Presidente.

Il Presidente di Lega

Roberto Caponi