

Regolamento FantaGiro d'Italia

Regole

Ogni allenatore ha a disposizione 100 Wolfie¹ per acquistare 8 corridori.

È obbligatorio schierare una squadra di 8 corridori e nominare capitano uno di loro.

È possibile iscrivere le proprie squadre entro sabato 30 maggio 2026 alle ore 23:59, i punti saranno calcolati dalla tappa successiva alla creazione della squadra. Le squadre create dall'8 maggio in poi inizieranno ad accumulare punti dalla tappa del giorno successivo a quello della creazione della squadra.

Sono previste 2 sessioni di "mercato di riparazione" in corrispondenza del 2° e 3° giorno di riposo del Giro d'Italia 2026 (18 maggio e 25 maggio dalle ore 00:00:00 alle ore 23:59:59). Si potranno sostituire al massimo 4 corridori della squadra per ogni sessione di mercato rispettando sempre il budget di 100 Wolfie e mantenendo la squadra di 8 corridori. Sarà possibile nominare un nuovo capitano.

Le FantaQuotazioni rimarranno le stesse dall'apertura delle iscrizioni fino alla prima sessione di mercato. Verranno aggiornate prima dell'apertura della sessione del mercato di riparazione e poi rimarranno le stesse fino alla seconda sessione di mercato di riparazione. Verranno aggiornate prima dell'apertura della seconda sessione del mercato di riparazione e rimarranno le stesse fino al termine del Giro d'Italia.

L'assegnazione dei bonus e dei malus si applica ai corridori a partire dalle ore 00:00 del 08 maggio 2026 fino al termine delle premiazioni del 31 maggio 2026 (tutto ciò che avviene prima e dopo non verrà conteggiato).

Per ogni tappa verrà svelato sui social @fantagiroiditalia un bonus giornaliero, valido solo per la tappa stessa. Il bonus, se non espressamente specificato, è riferito ad azioni compiute dal corridore o eventi che lo coinvolgono prima, durante e/o dopo la tappa. L'azione o l'evento che coinvolge il corridore deve andare in onda sul segnale tv internazionale e/o essere pubblicato sui canali social ufficiali di @giroiditalia, @fantagiroiditalia e/o sui canali social ufficiali dei team in gara entro la fine della giornata. I punti guadagnati per l'ordine d'arrivo di ogni tappa del corridore nominato capitano verranno raddoppiati.

I bonus e i malus di fine Giro d'Italia verranno sommati o sottratti alla classifica dell'ultima tappa.

Quando non espressamente specificato i bonus e i malus sono riferiti ad azioni compiute dal corridore o eventi che lo coinvolgono durante la tappa e/o durante le premiazioni andate in onda sul segnale tv internazionale.

I bonus e i malus riferiti ad azioni compiute dal corridore o eventi che lo coinvolgono prima della tappa, presso l'hospitality prima della partenza e/o al podio firma, saranno assegnati se verranno pubblicati sui canali social ufficiali di @giroiditalia, @fantagiroiditalia e/o sui canali social ufficiali dei team in gara entro le ore 20:00 di ogni giornata.

Il FantaGiro d'Italia avrà 3 tipi diversi di classifiche: la Classifica Sportiva (con tutti i bonus e i malus delle sezioni "Bonus assegnati ogni tappa", "Bonus Maglie Speciali" e "Bonus di fine Giro d'Italia"), la Classifica Fanta (con tutti gli altri bonus e malus) e la Classifica Generale con la somma di entrambe le classifiche.

Nel caso in cui un corridore si ritiri o venga squalificato continuerà comunque a "gareggiare" per il FantaGiro d'Italia e continueranno a essere assegnati eventuali bonus e malus (es. bonus di squadra).

Vince chi, terminato il FantaGiro d'Italia, ha totalizzato il maggior numero di punti nella Classifica Generale.

Il regolamento potrà subire variazioni fino a giovedì 07 maggio 2026 alle ore 23:59 e, qualora ce ne fosse bisogno, potrà essere soggetto a interpretazioni e/o chiarimenti anche durante il Giro d'Italia stesso.

[1] Wolfie = moneta ufficiale del FantaGiro d'Italia.

Bonus e Malus

Bonus assegnati ogni tappa

Punti posizione in classifica parziale Maglia Rosa²:

1^a posizione = **+10**

2^a posizione = **+9**

3^a posizione = **+8**

4^a posizione = **+7**

5^a posizione = **+6**

6^a posizione = **+5**

7^a posizione = **+4**

8^a posizione = **+3**

9^a posizione = **+2**

10^a posizione = **+1**

Punti ordine d'arrivo tappa:

1^a posizione = **+30**

2^a posizione = **+18**

3^a posizione = **+15**

4^a posizione = **+12**

5^a posizione = **+10**

6^a posizione = **+9**

7^a posizione = **+8**

8^a posizione = **+7**

9^a posizione = **+6**

10^a posizione = **+5**

Punti Traguardi Volanti³:

1^a posizione = **+5**

2^a posizione = **+3**

3^a posizione = **+2**

Punti Km RedBull³:

1^a posizione = **+6**

2^a posizione = **+4**

3^a posizione = **+2**

Punti Gran Premio della Montagna⁴ Scalata Cima Coppi:

1^a posizione = **+20**

2^a posizione = **+12**

3^a posizione = **+8**

4^a posizione = **+4**

5^a posizione = **+2**

Punti Gran Premio della Montagna⁴ 1^a categoria:

1^a posizione = **+15**

2^a posizione = **+9**

3^a posizione = **+6**

4^a posizione = **+3**

5^a posizione = **+2**

Punti Gran Premio della Montagna⁴ 2^a categoria:

1^a posizione = **+10**

2^a posizione = **+6**

3^a posizione = **+4**

Punti Gran Premio della Montagna⁴ 3^a categoria:

1^a posizione = **+5**

2^a posizione = **+3**

3^a posizione = **+2**

Punti Gran Premio della Montagna⁴ 4^a categoria:

1^a posizione = **+5**

2^a posizione = **+3**

3^a posizione = **+2**

Punti Classifica Super Team^{2,5}

1^a posizione = **+5**

2^a posizione = **+3**

3^a posizione = **+2**

Punti Intertempo Crono: ottiene il miglior tempo agli intertempi nella tappa crono:

1^a posizione = **+5**

2^a posizione = **+3**

3^a posizione = **+2**

Conquista la Maglia Rosa = **+10**

Conquista la Maglia Ciclamino = **+10**

Conquista la Maglia Azzurra = **+10**

Conquista la Maglia Bianca = **+10**

Premio Combattività = **+10**

Premio Fuga = **+10**

Perde la Maglia Rosa = **+10**

Perde la Maglia Ciclamino = **-5**

Perde la Maglia Azzurra = **-5**

Perde la Maglia Bianca = **-5**

Bonus Maglie Speciali

Vince la tappa 7 aggiudicandosi la Blockhaus Jersey = **+5**

Vince la tappa 15 aggiudicandosi la Milan Jersey = **+5**

Vince la tappa 19 aggiudicandosi la Cima Coppi Jersey = **+5**

Vince la tappa 21 aggiudicandosi la Rome Jersey = **+5**

Bonus di fine Giro d'Italia

Punti posizione in classifica Maglia Rosa:

1^a posizione = **+50**

2^a posizione = **+30**

3^a posizione = **+25**

4^a posizione = **+20**

5^a posizione = **+15**

6^a posizione = **+10**

7^a posizione = **+8**

8^a posizione = **+6**

9^a posizione = **+4**

10^a posizione = **+2**

Punti posizione in classifica Maglia Ciclamino:

1^a posizione = **+20**

2^a posizione = **+16**

3^a posizione = **+12**

4^a posizione = **+10**

5^a posizione = **+8**

6^a posizione = **+6**

7^a posizione = **+4**

8^a posizione = **+3**

9^a posizione = **+2**

10^a posizione = **+1**

Punti posizione in classifica Maglia Azzurra:

1^a posizione = **+20**

2^a posizione = **+16**

3^a posizione = **+12**

4^a posizione = **+10**

5^a posizione = **+8**

6^a posizione = **+6**

7^a posizione = **+4**

8^a posizione = **+3**

9^a posizione = **+2**

10^a posizione = **+1**

Punti posizione in classifica Maglia Bianca:

1ª posizione = **+20**

2ª posizione = **+16**

3ª posizione = **+12**

4ª posizione = **+10**

5ª posizione = **+8**

6ª posizione = **+6**

7ª posizione = **+4**

8ª posizione = **+3**

9ª posizione = **+2**

10ª posizione = **+1**

Punti posizione in classifica Super Team^s:

1ª posizione = **+20**

2ª posizione = **+16**

3ª posizione = **+12**

4ª posizione = **+10**

5ª posizione = **+8**

6ª posizione = **+6**

7ª posizione = **+4**

8ª posizione = **+3**

9ª posizione = **+2**

10ª posizione = **+1**

Punti in classifica Traguardi Volanti:

1ª posizione = **+5**

2ª posizione = **+3**

3ª posizione = **+2**

Punti in classifica KM RedBull:

1ª posizione = **+10**

2ª posizione = **+5**

3ª posizione = **+3**

Punti in classifica Fuga:

1ª posizione = **+10**

2ª posizione = **+5**

3ª posizione = **+3**

Premio **SuperCombattivo**: = **+20**

Bonus FantaGiro d'Italia

Bonus MacGyver: il corridore ripara la bicicletta in sella in corsa = **+20**

Bonus aggiustatutto: si ferma per eseguire una riparazione o un intervento alla bicicletta di un suo compagno di squadra = **+20**

Bonus samaritano: “presta” la propria bicicletta a un suo compagno di squadra = **+20**

Bonus acrobata: il meccanico del team esegue una riparazione o un intervento in corsa sporgendosi dal finestrino^s = **+10**

Bonus visita parenti: si ferma durante la corsa per salutare i propri familiari, amici e/o supporter = **+10**

Bonus scampagnata: riceve cibo/bevande dai tifosi in corsa = **+10**

Bonus guanti: regala i guanti in corsa al pubblico = **+10**

Bonus “l'amico è”: fa salire sul tubo superiore della bici un altro corridore = **+10**

Bonus “alla bersagliera”: prende la rincorsa a piedi trascinandosi la bicicletta e poi ci balza sopra = **+10**

Bonus Scarponi: un uccellino si appoggia sulla spalla del corridore in corsa = **+20**

Bonus altruista: il corridore in Maglia Rosa tira la volata finale (-3km) a un compagno di squadra = **+10**

Bonus fuggitivo epico: vince la tappa facendo almeno 50km in solitaria = **+20**

Bonus fuggitivo leggendario: vince la tappa facendo almeno 80km in solitaria = **+30**

Bonus Gilbert: esulta sollevando la bicicletta al cielo = **+10**

Bonus parata: due o più compagni di squadra tagliano il traguardo per primi in parata = **+10**

Bonus Ciccone: il vincitore della tappa getta gli occhiali al pubblico in procinto di tagliare il traguardo = **+10**

Bonus orologio: viene inquadrato alla partenza di una tappa crono con un orologio al polso = **+5**

Bonus chirurgo: viene inquadrato alla partenza di una tappa crono con i guanti = **+5**

Bonus metto la freccia: viene inquadrato durante una tappa crono mentre sorpassa un altro corridore partito prima = **+10**

Bonus Fashion Giro: indossa durante la gara o sul podio una maglia con una grafica totalmente diversa da quella ufficiale = **+10**

Bonus sciabolatore: invece di stappare sul podio, sciabola = **+20**

Bonus brindisi: stappa e beve sul podio della premiazione = **+5**

Bonus Kuss: beve rimanendo attaccato alla bottiglia per più di 10 secondi sul podio = **+20**

Bonus bouquet: lancia fiori, cappellini, guanti, occhiali o altro dal podio della premiazione = **+10**

Bonus Petacchi: corridore vince almeno 9 tappe = **+50**

Bonus Nibali: trionfa sotto la neve = **+30**

Bonus “la prima volta non si scorda mai”: vince una tappa del Giro d'Italia per la prima volta in carriera = **+10**

Bonus mascotte: selfie o foto prima della gara con mascotte Wolfie = **+5**

Bonus wheelie: impennata goliardica (se impenna al taglio del traguardo il bonus raddoppia) = **+10**

Bonus maratona: vince la tappa tagliando il traguardo a piedi = **+10**

Bonus spinta: viene aiutato con una spinta in fase di ripartenza (da fermo o in corsa) = **+10**

Bonus stop & go: aspetta un compagno di squadra che si è fermato per problemi tecnici o caduta aiutandolo a rientrare nel gruppo = **+10**

Bonus saluto: saluto in corsa alla telecamera = **+10**

Bonus borraccia: dona la sua borraccia a un tifoso = **+10**

Bonus Coppi e Bartali: due corridori di squadre diverse si passano la borraccia = **+10**

Bonus “La quiete prima della tempesta”: scherza con gli altri corridori (pacca sulla spalla, scoppoletta sul caschetto, ecc...) durante la fase di trasferimento = **+10**

Bonus goloso: mangia caramelle gommose durante il trasferimento (se le condivide con un altro corridore raddoppia) = **+10**

Bonus a brandelli: taglia il traguardo con la divisa a brandelli in seguito a una caduta piazzandosi nelle prime 3 posizioni

1^a posizione = **+5**

2^a posizione = **+3**

3ª posizione = +2

Bonus Premium

Bonus Conad

Fa la spesa: viene inquadrato mentre consegna o ritira borse, snack o altro in corsa dall'ammiraglia (+1 agli altri corridori del team) = +3

Fa la spesa per tutti: viene inquadrato mentre ritira o consegna rifornimenti per i compagni di squadra (dall'ammiraglia o dal personale a bordo strada) = +10

Bonus Rotoloni Regina

La tappa che non finisce mai: vince la tappa più lunga = +10

Foto ricordo: selfie o foto con la mummia Rotoloni Regina = +10

Bonus De Rosa

Cuore matto: fa il simbolo del cuoricino in corsa alla telecamera = +10

Fuga De Rosa: corridore in fuga con uno o più corridori con bici De Rosa, bici ufficiale del Giro d'Italia = +10

Bonus Novi

Fuga a tavoletta: vince la tappa facendo almeno 20km in solitaria = +10

Finale a tavoletta: vince la tappa in volata = +10

Bonus 3B Meteo

Scende la pioggia: trionfa sotto la pioggia = +10

Malus "Ma che freddo fa": il corridore ha difficoltà a vestire la mantellina ed è costretto a fermarsi = -10

Malus FantaGiro d'Italia

Malus maldestro: inciampa o cade al podio firma = -5

Malus super maldestro: inciampa o cade sul podio premiazioni = -10

Malus imbranato: il corridore sul podio non riesce a stappare la bottiglia = -10

Malus non reggo l'alcol: il corridore fa cadere la bottiglia di spumante sul podio delle premiazioni = -10

Malus "favorisca i documenti": durante la corsa un'ammiraglia di un team tampona un'altra ammiraglia o un corridore^s = -5

Malus fumantino: corridore alza le mani nei confronti di un suo collega durante la corsa = -20

Malus stizza: getta la bici a terra come gesto di stizza = -10

Malus divino: bestemmia in diretta = -30

Malus vertigine: alla partenza delle crono il corridore cade dalla rampa = -30

Malus esultanza precoce: esulta troppo presto per la vittoria, ma viene beffato = -30

Malus cambio ruota: = -5

Malus cambio bicicletta: = -10

Malus ammonizione: = -5

Malus ammenda: = -5

Malus ammenda team: team sanzionato con un'ammenda⁵ = **-2**

Malus penalizzazione a tempo: = **-5**

Malus declassamento: = **-10**

Malus declassamento dell'ammiraglia³: = **-5**

Malus espulsione: espulso dalla corsa = **-50**

[2] Verranno assegnati dalla 1^a alla 20^a tappa.

[3] Punti assegnati ogni traguardo volante e ogni Km RedBull.

[4] Punti assegnati ogni Gran Premio della Montagna.

[5] Per ogni corridore del team.