REGOLAMENTO

FANTAKING INTERACTIVE S.r.l. (di seguito il "**Promotore**"), CON SEDE IN VIA SAN ZENO 145 - 25124 BRESCIA BANDISCE IL SEGUENTE CONCORSO A PREMI DENOMINATO "**Kickest**" (di seguito la "**Manifestazione**"), IN ASSOCIAZIONE CON LA SOCIETA' **WINGA Srl** CON SEDE IN VIA TURATI 40, 20121 MILANO P.IVA 02559220344.

SOCIETA' DELEGATA

Testoni & Testoni Promotion S.r.l. – Via Martiri di Belfiore 3 - 20073 Opera (MI) (di seguito il "**Delegato**").

PERIODO

Dal **01/08/2023** (data di inizio delle iscrizioni) al **04/06/2024.**
1° verbale di assegnazione: entro il **07/09/2023.**
2° verbale di assegnazione: entro il **18/01/2024;**
3° ed ultimo verbale di assegnazione: entro il **28/06/2024.**

AREA

Territorio Nazionale Italiano e Repubblica di San Marino.

DESTINATARI

Persone fisiche che, al momento dell'adesione alla presente Manifestazione, risultino:
- essere residenti o domiciliati in Italia o nella Repubblica di San Marino;
- aver compiuto la maggiore età;

(di seguito il "**Concorrente**" o i "**Concorrenti**").

ESCLUSIONI
È vietata la partecipazione alla Manifestazione ai dipendenti del Promotore.

MECCANICA

Kickest è il gioco Fanta statistico online sul Calcio, ovvero un gioco in cui i Concorrenti possono creare la propria squadra di calcio virtuale e gestirla durante il **campionato Generale di Serie A.**
Ogni Concorrente potrà creare con la stessa e-mail fino a **tre squadre** da utilizzare per il campionato di Apertura e il Campionato Generale, ed **una squadra** per il Campionato di Dicembre..
Si precisa che ogni Concorrente potrà acquistare una squadra completa utilizzando anche i soli crediti acquisiti a titolo gratuito in sede di iscrizione alla Manifestazione.

Durante il corso del campionato, le squadre create prenderanno un punteggio determinato dalle prestazioni dei propri giocatori ed i Concorrenti potranno partecipare alla vincita dei premi indicati nella sezione MONTEPREMI.

Per partecipare alla Manifestazione i Concorrenti dovranno registrarsi al sito internet fantasy.kickest.it (di seguito il "**Sito**", i costi di connessione corrispondono a quelli applicati dal proprio operatore) o effettuare l'accesso se già registrati, creare una squadra di calcio virtuale e partecipare al gioco così come previsto dalle regole dettagliate più sotto riportate.
Si precisa che sono previsti i campionati, con le relative classifiche e premi, indicate nella sezione "MONTEPREMI".

Ogni Concorrente ha a disposizione un determinato numero di crediti per costruire la propria squadra e dovrà acquistare tutti i giocatori necessari per poter terminare la registrazione.
I Concorrenti possono iscriversi sia gratuitamente (ottenendo tutte le funzionalità base di gioco) sia a pagamento (ottenendo vantaggi di gioco aggiuntivi e l'accesso ad una sezione di contenuti editoriali).

Eventuali casi di pari merito per le tutte classifiche previste, saranno gestiti come segue:
- l'unico criterio è la data e l'ora di creazione della squadra (si classifica prima chi ha creato prima la squadra);

CONVALIDA VINCITA

I vincitori saranno contattati tramite e-mail, all'indirizzo indicato in fase di partecipazione e dovranno inviare **entro 5 giorni** dalla comunicazione della vincita, i seguenti documenti:
- ***il nome, cognome e l'indirizzo per la spedizione del premio;***
- ***l'e-mail;***
- ***il numero di telefono cellulare***;
- la copia del proprio ***documento di identità*** fronte e retro in corso di validità.

Passati i 5 giorni senza aver ricevuto il documento richiesto, oppure nel caso in cui i vincitori dei premi risultassero irreperibili o avessero fornito dati personali non corretti o non veritieri oppure per il ricevimento di documentazione non completa o non conforme, si procederà a contattare i giocatori successivi meglio classificati, con le stesse modalità previste per i vincitori.

Si precisa che:

- i Concorrenti devono fornire dati personali corretti e veritieri.
- ogni Concorrente potrà vincere un massimo di **5 premi nella Classifica di Giornata** di ogni Campionato dove è prevista questa classifica; dopo la quinta vincita, anche se il Concorrente si dovesse classificare primo in una successiva Classifica di Giornata dello stesso Campionato, il premio verrà assegnato al Concorrente classificatosi subito dopo;
- ogni Concorrente potrà vincere un massimo di **3 premi nella Classifica Generale** di ogni Campionato dove è prevista questa classifica; dopo la terza vincita nella Classifica Generale di uno stesso Campionato, il premio verrà assegnato al Concorrente classificatosi subito dopo;
- non sarà possibile integrare per qualsiasi motivo e/o ragione, con un secondo invio, la documentazione mancante o erronea.

La vincita **non sarà convalidata** in caso di uno dei seguenti motivi:

- irreperibilità del vincitore;
- indicazione di dati personali non completi, non corretti o non veritieri;
- mancata ricezione della documentazione richiesta nei tempi e nelle modalità indicate;
- ricezione di documentazione non completa, non conforme, illeggibile, e/o contraffatta o contenente dati incomprensibili, incompleti e/o palesemente non veritieri:
- non corrispondenza di anche uno solo dei dati indicati in fase di registrazione e di partecipazione con quelli riportati sui documenti anche se ciò fosse dovuto ad involontario errore di digitazione da parte del Concorrente;
- eventuali irregolarità della partecipazione/registrazione e/o non rispetto delle condizioni previste nel presente regolamento.

UBICAZIONE SERVER

Il server che raccoglie e gestisce i dati relativi alla Manifestazione è ubicato in Italia.

MONTEPREMI

Le classifiche per cui sono previsti premi sono:

- **Classifiche di Giornata**:
  stilata sulla base dei punteggi della singola Giornata (dalla 1 alla 38)
- **Classifica Generale del Campionato di Apertura**:
  stilata sulla base dei punteggi ottenuti dalla propria squadra nelle Giornate dalla 1 alla 3;
- **Classifica Generale del Campionato Generale**:
  stilata sulla base dei punteggi ottenuti dalla propria squadra nelle Giornate dalla 4 alla 38;
- **Classifica Generale Campionato di dicembre**:
  stilata sulla base dei punteggi ottenuti dalla propria squadra nelle Giornate dalla 14 alla 18;
- **Punteggio di Giornata più alto del Girone di Andata**:
  stilata sulla base dei punteggi di Giornata totalizzati nelle Giornate dalla 1 alla 19. Tra tutti i vincitori delle Classifiche di Giornata, verrà fatta una classifica che vedrà prima in classifica la squadra che avrà realizzato il punteggio di Giornata più alto del Girone di Andata.

CLASSIFICHE DI GIORNATA (G1 - G38)					
Tipo Classifica	**Pos.**	**Premio**	**Valore cad. IVA inclusa**	**Qta**	**Valore IVA inclusa TOT**
Classifica Giornate Standard (giornate 1-2-3-5-7-9-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35-37	1°	Buono VivaTicket € 50 + Maglietta d'allenamento dell'Inter + Maglietta LeoVegas.News	€95,00	20	€1.900,00
Classifica Giornate Speciali (giornate 4-6-8-10-12-14-16-18-20-22-24-26-28-30-32-34-36-38	1°	Buono VivaTicket + Maglietta d'allenamento dell'Inter + Maglia autografata (Inter o Atalanta a discrezione del Promotore) + Maglietta LeoVegas.News	€195,00	18	€3.510,00
TOTALE					**€5.410,00**

CAMPIONATO GENERALE (G4 - G38)					
Classifica Generale	1°	Buono Amazon € 500 + Buono The Pitch € 100 + Maglia autografata Inter	€700,00	1	€700,00
	2	Buono Amazon € 400 + Buono The Pitch € 50 + Maglia autografata Atalanta	€550,00	1	€550,00
	3	Buono Amazon € 300 + Buono The Pitch € 50	€350,00	1	€350,00

	4-5°	Buono The Pitch	€200,00	2	€400,00
	6-24°	Buono The Pitch	€100,00	19	€1.900,00
	25-50°	Buono The Pitch	€50,00	26	€1.300,00
TOTALE					**€5.200,00**

CAMPIONATO APERTURA (G1 - G3)					
Tipo Classifica	**Pos.**	**Premio**	**Valore cad. IVA inclusa**	**Qta**	**Valore IVA TOT**
Classifica Generale	1°-3°	2 ingressi Walk About San Siro + partita Inter-Bologna (8a Giornata)	1100,00	3	€3.300,00
	4°-6°	2 ingressi Walk About Gewiss Stadium + partita Atalanta-Genoa (9a Giornata)	€900,00	3	€2.700,00
	7°-8°	2 ingressi Match View Experience partita Inter in trasferta con una Legend dell'Inter	€400,00	2	€800,00
TOTALE					**€6.800,00**

CAMPIONATO DICEMBRE (G14 - G18)					
Tipo Classifica	**Pos.**	**Premio**	**Valore cad. IVA inclusa**	**Qta**	**Valore IVA TOT**
Classifica Generale	1°	1 ingresso Walkabout Manchester City-Luton Town per Manchester City-Luton (33a Giornata) con hospitality	€870,00	1	€870,00
	2°-4°	2 ingressi Walk About San Siro + partita Inter-Napoli (29a Giornata)	€1100,00	3	€3.300,00
	5°-7°	2 ingressi Walk About Gewiss Stadium + partita Atalanta-Roma (36a Giornata)	€900,00	3	€2.700,00
	8°-10°	2 ingressi Match View Experience partita Inter in trasferta con una Legend dell'Inter	€400,00	3	€1.200,00
TOTALE					**€8.070,00**

PUNTEGGIO DI GIORNATA PIU' ALTO DEL GIRONE DI ANDATA (1-19)					
Tipo Classifica	**Pos.**	**Premio**	**Valore cad. IVA inclusa**	**Qta**	**Valore IVA TOT**
Classifica Generale	1°	1 ingresso Walkabout Manchester City-Luton Town per Manchester City-Luton (33a Giornata) con hospitality	€870,00	1	€870,00

TOTALE	**€26.350,00**

Il buono Regalo The Pitch è utilizzabile sul sito https://thepitchfootball.com/it .
Il Buono Viva Ticket è utilizzabile sul sito https://www.vivaticket.com/it
Il buono Regalo Amazon.it è utilizzabile sul sito www.amazon.it previa registrazione di un account personale. Maggiori dettagli su modalità di utilizzo e restrizioni su www.amazon.it.

I buoni non danno diritto a resto, non sono convertibili in denaro e sono spendibili entro la data indicata sui buoni stessi.

Match View Experience with Legend - Mini tour della Trophy Room nella sede dell'Inter (Inter Headquarter - Viale della Liberazione, Milano), poi visione della partita nella sala dedicata, sempre in sede HQ Inter, con una Legend del club.

Walkabout Inter - Pitch tour di San Siro pre-partita, poi accesso limitato per la visione a bordocampo del warm-up dei giocatori. Hospitality e visione della partita nel settore arancio con rinfresco nel settore hospitality.

Walkabout Gewiss Stadium Atalanta - Pitch tour del Gewiss Stadium pre-partita, poi accesso limitato per la visione a bordocampo del warm-up dei giocatori. Hospitality e visione della partita nella tribuna d'onore con rinfresco nel settore hospitality.

Walkabout Manchester City-Luton Town
Il premio, per il solo vincitore, include:

- volo a/r in classe economica (sarà scelto, a discrezione del Promotore, uno dei principali aeroporti italiani in base alla residenza del vincitore, secondo disponibilità) a Manchester;
- soggiorno di 1 notte a Manchester per il vincitore in Hotel 3* o superiore, con sistemazione in camera singola e con trattamento di pernottamento e prima colazione;
- trasferimenti a/r tra l'aeroporto e l'hotel a Manchester
- Pitch tour dell'Etihad Stadium pre partita, hospitality e visione della partita nel settore South Stand, con rinfresco nel settore hospitality. Eventuali appearances di Legends del club.
- l'assicurazione medico-bagaglio base sul viaggio, le tasse aeroportuali e l'aggiornamento carburante.

I trasferimenti tra il domicilio del vincitore (e dell'accompagnatore) e l'aeroporto in Italia e viceversa, sono esclusi.
Si precisa che nessun tipo di rimborso sarà dato al vincitore nel caso in cui, al momento della prenotazione, il valore del premio fosse inferiore a quello stimato e più sopra indicato. Al vincitore saranno garantiti i servizi sopra indicati e nulla più potrà essere preteso dal vincitore.
Il vincitore dovrà essere in possesso dei documenti necessari per viaggiare nel luogo di destinazione.

Si precisa che solo i Match View ed i Walkabout sono cedibili.

CONSEGNA PREMIO Il premio sarà consegnato agli aventi diritto entro 6 mesi (180 giorni) dalla conclusione della Manifestazione, ai recapiti (nel caso dei recapiti fisici, saranno tenuti validi solo quelli all'interno del Territorio Nazionale Italiano o della Repubblica di San Marino) indicati e/o utilizzati dal Concorrente in fase di partecipazione (e/o convalida dove prevista).

PUBBLICITA' La Manifestazione sarà pubblicizzata tramite internet e stampa.
Il Promotore si riserva comunque il diritto di utilizzare ogni altro mezzo di comunicazione che appaia idoneo a portare a conoscenza il contenuto della presente Manifestazione ai destinatari della stessa.
Il regolamento della Manifestazione è disponibile sul Sito.

FACOLTA' DI RIVALSA Ai sensi dell'articolo 30 del D.P.R. n. 600 del 29/9/73, il Promotore dichiara che non eserciterà la facoltà di rivalsa nei confronti dei vincitori dei premi.

VARIE Si precisa che per quanto riguarda il gioco, a far fede saranno i log registrati a database delle formazioni salvate dai Concorrenti.
Si precisa che:

- eventuali richieste di cancellazione dei propri dati dalla Manifestazione da parte dei Concorrenti, potranno essere accolte solo dopo che il notaio o il funzionario camerale avrà verbalizzato la chiusura della Manifestazione.
- eventuali richieste di cancellazione dei propri dati dalla Manifestazione da parte dei vincitori non potranno essere accolte fintanto che il Promotore è soggetto ad un obbligo di legge di conservare i dati personali.

Il Promotore si riserva il diritto di:

- richiedere ai vincitori ed eventualmente ai Concorrenti tutti i documenti necessari per verificare la correttezza dei dati forniti; l'eventuale richiesta verrà inviata al riferimento indicato in fase di registrazione alla Manifestazione; la mancata o incompleta trasmissione della documentazione entro il termine di 5 giorni dalla richiesta, comporta l'esclusione dalla partecipazione;
- effettuare le opportune verifiche, eventualmente annullando le registrazioni, partecipazioni o vincite effettuate, secondo il giudizio insindacabile del Promotore o di terze parti incaricate dallo stesso, difformemente da quanto previsto o con mezzi, modalità e/o strumenti giudicati in maniera sospetta, fraudolenta o in violazione del normale svolgimento dell'iniziativa e, conseguentemente, escludendo dalla partecipazione i Concorrenti che non dovessero rispettare le regole previste, eventualmente annullando anche le vincite già conseguite;
- procedere, nei termini giudicati più opportuni e nel rispetto delle leggi vigenti, per limitare ed inibire ogni iniziativa volta ad aggirare il sistema ideato;
- segnalare eventuali Concorrenti, al fine di evitare comportamenti fraudolenti e speculativi da parte degli stessi, alle autorità competenti (a titolo esemplificativo ma non esaustivo: Guardia di Finanza, Polizia Postale, Agenzia delle Entrate, ecc.) senza procedere alla validazione delle relative partecipazioni e/o eventuali vincite.

Il Promotore non è responsabile per:

- l'eventuale mancato recapito della comunicazione dell'avvenuta vincita e/o di altre eventuali comunicazioni effettuate ai vincitori o ai Concorrenti, dovuta all'indicazione da parte dei Concorrenti di dati errati e/o non aggiornati, a indirizzi e-mail inesistenti/errati, non disponibili o inseriti in una black-list, a mailbox piene o disabilitate, a server irraggiungibili, oppure a filtri antispam;
- problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, la linea telefonica, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento internet, antivirus, antispam, firewall o disguidi postali o cause di qualunque altro genere al di fuori del controllo della promotrice stessa;
- la mancata consegna del Premio dovuta ad erronea indicazione da parte del Concorrente dell'indirizzo e/o a disguidi (ad esempio, del servizio postale) allo stesso non imputabile.

Si precisa che:

- la partecipazione comporta per il Concorrente l'accettazione incondizionata e totale delle regole e delle clausole contenute nel presente regolamento senza limitazione alcuna;
- il mancato rispetto del presente regolamento comporterà l'immediata squalifica del Concorrente dall'intera Manifestazione: inoltre, qualora il fatto costituisca più grave reato, il Promotore si riserva di agire nelle sedi più opportune per tutelare i propri diritti.
- il premio non è sostituibile, né convertibile in denaro, né è data alcuna facoltà ai vincitori di richiedere, con o senza l'aggiunta di somme di denaro, la possibilità di ricevere un premio diverso. Nel caso in cui il premio non fosse più disponibile lo stesso sarà sostituito con premio di analogo valore e possibilmente con simili caratteristiche;
- a garanzia della corresponsione dei premi promessi, è stata prestata una cauzione pari al 100% del valore del montepremi a favore del Ministero delle Imprese de del Made in Italy (Art. 7, DPR 26/10/2001, n. 430);
- per quanto espressamente non indicato nel presente regolamento troverà attuazione il DPR n. 430/2001;

ONLUS

Eventuali premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, saranno devoluti alla seguente ONLUS:
Fondazione Francesca Rava - N.P.H. Italia Onlus Viale Premuda 38/A – 20129 Milano (MI) – Codice Fiscale 97264070158.

PRIVACY

I dati raccolti in sede di partecipazione alla Manifestazione saranno trattati nel pieno rispetto di quanto previsto dall'informativa privacy pubblicata sul Sito.

FANTAKING INTERACTIVE S.r.l

ALLEGATO A

Come si gioca

Il Fantacalcio Statistico di Kickest è l'unico che utilizza un sistema di punteggio oggettivo, basato unicamente sulle statistiche dei giocatori e senza prendere in considerazione i voti in pagella.

Kickest offre due modalità di gioco:

- **Fantasy:** rose non-esclusive
- **Draft:** rose esclusive definite tramite asta

Ecco le caratteristiche principali della **Modalità Fantasy**:

1. **Fanta-squadre**: hai 180 crediti Kickest (CRK) per acquistare 15 giocatori e 1 allenatore.
2. **Rose non-esclusive**: ogni Giornata (G) puoi scegliere tutti i calciatori presenti nel listone.
3. **Campionati**: le tue fanta-squadre vengono automaticamente iscritte al Campionato Generale e al Campionato di Apertura. Puoi scegliere di partecipare anche al Campionato di Dicembre e ai Campionati Pubblici e Privati, sfidando i tuoi amici o gli altri utenti Kickest.
4. **Punteggi**: niente voti in pagella! I giocatori ottengono un punteggio basato interamente sulle statistiche ottenute nella partita reale. Scopri di più.
5. **Capitano e Panchina**: il capitano moltiplica il suo punteggio x1,5, mentre i giocatori in panchina al termine della giornata ottengono 0 punti.
6. **Calendario**: ogni Giornata è suddivisa in Turni (T), ovvero blocchi di partite che si disputano in un singolo giorno. Tra un turno e l'altro puoi modificare il modulo, il capitano e fare sostituzioni campo-panchina. Scopri di più.
7. **Mercato**: tra una Giornata (G) e l'altra puoi vendere e acquistare giocatori per migliorare la tua fanta squadra.

Regolamento

Il regolamento ufficiale del Fantacalcio Statistico di Kickest.

1. CREAZIONE SQUADRA

Con il tuo account Kickest puoi creare più fanta squadre durante il corso della stagione. Ogni fanta-squadra ha 180 crediti con cui acquistare 15 giocatori e 1 allenatore.

- 2 Portieri
- 5 Difensori
- 5 Centrocampisti
- 3 Attaccanti
- 1 Allenatore

Ogni giocatore ha un valore in crediti che cambia durante il corso della stagione in base alle prestazioni.

Puoi schierare la tua formazione titolare secondo uno dei seguenti schemi di gioco (dif-cen-att): 4-4-2, 4-3-3, 3-4-3, 3-5-2, 5-3-2, 4-5-1, 5-4-1

POSSO GIOCARE DOPO L'INIZIO DEL CAMPIONATO?

- Le fanta-squadre create a campionato iniziato ottengono un punteggio di ingresso pari alla media punti delle squadre Kickest iscritte fino a quel momento. Il punteggio di ingresso viene assegnato al termine della giornata.
- Le fanta-squadre create a campionato iniziato partono da un budget di 180cr + 0.5cr per ogni giornata disputata prima dell'iscrizione. Se la fanta-squadra viene iscritta alla settimana giornata (G7), il budget di partenza sarà di 183cr (180 + 0,5 x 6 giornate)
- Le fanta-squadre create a Giornata in corso potranno selezionare tutti i giocatori del listone. I giocatori scelti non influiranno in alcun modo sul punteggio attribuito nella Giornata Kickest che sarà, in ogni caso, uguale al punteggio medio. I giocatori selezionati non otterranno plus/minusvalenza.

2. GESTIONE SQUADRA

Ogni Giornata (G) è divisa in Turni di Gioco (T1, T2, T3, etc.), ovvero blocchi di partite giocate in un determinato giorno.

Es: T1 sono tutte le partite del venerdì, T2 tutte le partite del sabato, T3 tutte le partite della domenica

SOSTITUZIONI CAMPO-PANCHINA

Nello spazio tra due Turni (T) è possibile:

- Fare sostituzioni campo-panchina e modificare il Capitano, ma solo se il nuovo giocatore scelto non è ancora sceso in campo;
- Cambiare il modulo della squadra.

Ricorda inoltre che:

- Il giocatore sostituito, andando in panchina “azzera” il suo punteggio che non sarà quindi contato a fine Giornata nel punteggio della fantasquadra.
- Entro l’inizio del Turno (T) successivo puoi annullare tutte le sostituzioni fatte ripristinando la squadra precedente.
- Nel caso in cui alcune squadre siano indicate come “a riposo” all’interno di una Giornata (G), a tutti i calciatori coinvolti (compresi indisponibili e allenatore) sarà assegnato il rispettivo punteggio medio in T1, che equivale alla media dei punti raccolti nelle Giornata già disputate. *Attenzione*: i giocatori delle squadre "a riposo" non moltiplicano il loro punteggio se scelti come Capitano.

CONSIGLI:

- Modifica sempre la tua squadra tra una Giornata (G) e l'altra in modo da avere una rosa di 15 calciatori distribuiti omogeneamente sui vari Turni (T).
- Schiera sempre negli undici titolari i giocatori che scendono in campo in Turno 1 (T1): potrai sostituirli a turno concluso se i loro punteggi non ti soddisfano.

Esempio: La Giornata 1 si gioca su 3 Turni (T1, T2, T3). Scelgo di prendere il portiere di una delle due squadre che gioca di sabato (T1) e lo schiero. Per la scelta del secondo portiere, ne selezionerò uno che scende in campo domenica (T2) o lunedì (T3), garantendomi la possibilità di sostituire quello schierato in T1 qualora non ottenesse un buon punteggio.

MERCATO

Tra la fine di ogni Giornata (G) e l’inizio di quella successiva si apre il Mercato. Durante la fase di mercato, puoi effettuare i Trasferimenti, vendendo i giocatori presenti in rosa e acquistandone di nuovi.

- Il numero di Trasferimenti è illimitato
- Per ogni trasferimento riceverai un Malus di -3 pt che verrà sottratto al punteggio della Giornata (G) che si andrà a disputare.
- Il mercato chiude un minuto prima dell'inizio della prima partita di ogni Giornata (G).

CONSIGLI

- Al termine di ogni Giornata (G) effettua più trasferimenti possibili. Il malus di -3 pt per ogni trasferimento non ti penalizzerà eccessivamente se la scelta del nuovo giocatore - che magari affronta una partita più semplice - risulterà corretta.
- Se invece tra una Giornata (G) e l'altra vuoi rivoluzionare la tua fanta-squadra, usa la Wild Card. Ti permetterà di azzerare il Malus Trasferimenti, permettendoti di cambiare anche tutta la squadra.

3. PARTITE SOSPESE O SPOSTATE

PARTITE ANTICIPATE O POSTICIPATE

- Se le partite sono spostate a un momento in cui la Giornata precedente si è già conclusa e la Giornata successiva non è ancora iniziata, sono considerate valide ai fini del gioco.
- Se le partite sono spostate a un momento in cui la Giornata precedente non si è ancora conclusa o la Giornata successiva è già iniziata, i giocatori delle squadre implicate (compresi allenatore, infortunati e squalificati) otterranno il loro Punteggio Medio alla fine del Turno 1 (T1)

PARTITE SOSPESE

Per le partite sospese:

- Giocata per **meno di 60 minuti**: i giocatori coinvolti otterranno il Punteggio Medio
- Giocata per **almeno 60 minuti**: la partita sarà considerata valida ai fini del gioco e saranno validi tutti i bonus/malus della partita

CASI SPECIALI

In caso di eventi speciali (rinvio di molte partite o dell'intera giornata), l'organizzazione si riserva la possibilità di prendere qualsiasi decisione, che verrà prontamente comunicata attraverso app, notizie e canali social.

4. PUNTEGGIO GIOCATORI

Il **punteggio di ogni giocatore** tiene conto della prestazione personale (tempo regolamentare più recupero) e del risultato della sua squadra di appartenenza.

Viene calcolato come la somma dei seguenti valori statistici:

AZIONE GIOCATORE	UGUALE PER TUTTI	ATT	CC	DIF	POR
Bonus titolare	5				
Giocatore subentrante	2,5				
Gol segnato su azione		14	17	20	50
Gol segnato su rigore		10	10	10	10
Assist	7				
Ammonizione	-2				
Espulsione	-7				
Autogol / Autogol provocato*	-5 / +5				

Rigore guadagnato	5				
Rigore causato	-5				
Rigore sbagliato	-10				
Rete inviolata (almeno 60’ giocati)		0		5	10
Vittoria squadra di appartenenza	3				
Pareggio squadra di appartenenza	1				
Sconfitta squadra di appartenenza	0				
Passaggio riuscito / sbagliato	0,1 / -0,1				
Pallone rubato		1	1	1	
Pallone perso	-0,3				
Tiro in porta (pali e traverse)	2				
Duello vinto / perso	0,5 / -0,2				
Dribbling riuscito	1				
Errore decisivo	-7				
Tiro respinto		0,5	0,5	0,5	
Grande occasione sbagliata		-2	-2	-2	
Gol subito (solo se in campo)		0	0	-1	-2
Parata					1,5
Rigore parato					15

Note:

- L'Autogol è il malus attribuito al giocatore che in fase difensiva segna nella propria porta
- L'Autogol provocato è il bonus attribuito al giocatore che in fase offensiva induce il giocatore avversario a segnare nella propria rete.
- Il Bonus Rigore Guadagnato NON viene assegnato per eventuali tocchi di mano del giocatore che provoca il rigore.
- Il calciatore espulso o ammonito mentre non è in campo o al termine della partita subirà il malus solo se è già sceso o scenderà in campo.

FONTE DATI

I punteggi vengono calcolati utilizzando come fonte dei dati OPTA. Tale fonte dati è insindacabile, ed i suoi dati sono misurati in modo incontrovertibile e oggettivo in base alle performance dei calciatori durante lo svolgimento delle partite reali. Pertanto non si accettano responsabilità per quanto riguarda l'accuratezza dei dati. L'organizzazione si riserva il diritto di modificare uno o più dati in base ad evidenti errori o diverse interpretazioni delle azioni di gioco da parte del fornitore.

5. PUNTEGGIO ALLENATORE

Il **punteggio del tuo allenatore** viene calcolato come la somma dei seguenti valori, moltiplicata per il **coefficiente allenatore**:

AZIONE	BONUS / MALUS
Vittoria squadra appartenenza	10
Pareggio squadra appartenenza	4
Sconfitta squadra appartenenza	0
Gol fatto dalla propria squadra	3
Gol subito dalla propria squadra	-2
Rete inviolata	3
Giocatore subentrante che segna	2
Bonus vittoria in trasferta	2
Malus sconfitta in casa	-2

COEFFICIENTE ALLENATORE

Il punteggio del coach viene moltiplicato per un **coefficiente che esprime la difficoltà della sfida**. Questo coefficiente è calcolato in base alla differenza di quotazione tra i due allenatori sfidanti.

Es. Quando un allenatore con una quotazione più alta vince contro un allenatore con una quotazione più bassa il suo punteggio viene parametrato in base alla difficoltà della sfida e quindi moltiplicato per un valore inferiore all'1 – vedi tabella coefficienti. Allo stesso modo, quando un allenatore con una quotazione più bassa vince contro un allenatore con una quotazione più alta il suo punteggio verrà moltiplicato per un valore superiore all'1 - vedi tabella coefficienti - ottenendo, dunque, un ulteriore bonus).

TABELLA COEFFICIENTI

Quando il punteggio ottenuto dall'allenatore è positivo si moltiplica per il valore indicato nella tabella, quando invece è negativo si divide per lo stesso.

Differenza crediti	Allenatore Quotazione Più Alta	Allenatore Quotazione Più Bassa
> o = 7,00	0,60	2,50

6,00 -6,99	0,65	2,40
5,00 - 5,99	0,70	2,30
4,00 - 4,99	0,75	2,10
3,00 - 3,99	0,80	1,90
2,00 - 2,99	0,85	1,60
1,00 - 1,99	0,90	1,30
0,00 - 0,99	1,00	1,00

Importante

In caso di esonero, assenza o squalifica dell'allenatore, gli verrà comunque attribuito regolarmente il punteggio.

6. VALORE DEI GIOCATORI E PLUSVALENZE

Il valore in crediti assegnato può oscillare tra una Giornata (G) e l'altra. La variazione del valore in crediti del giocatore viene chiamata **Plusvalenza** (se questo aumenta) o **Minusvalenza** (se questo diminuisce). Le Plusvalenze o le Minusvalenze prendono in considerazione due parametri:

- **Il punteggio ottenuto** dal giocatore;
- **Il valore di partenza** del giocatore: a parità di punteggio, un giocatore dal valore di partenza basso, otterrà una plusvalenza maggiore rispetto ad un giocatore dal valore alto.

Questa variazione farà aumentare o diminuire il tuo **budget in crediti** modificando quindi il tuo potere d'acquisto.

Esempio: la mia fanta-squadra ha 180 crediti. Il giocatore X presente nella mia rosa, il cui valore è di 10cr, dopo la Giornata 1 (G1) ottiene un punteggio molto alto e il suo valore aumenta di +1 cr, arrivando a 11 cr. Il valore della mia squadra passa quindi da 180 a 181 cr, aumentando il mio potere d'acquisto e dunque consentendomi di acquistare sul mercato un giocatore dal valore più alto.

COME FARE PLUSVALENZE

- **Occhio agli indisponibili**: il giocatore che non scende in campo e non prende dunque punteggio, subirà una minusvalenza pari a **-0,1 cr**.
- **Le sorprese della stagione**: se pensi che un giocatore che costa pochi crediti possa scendere in campo con regolarità e accumulare dei buoni punteggi, prendilo! Più è bassa la quotazione iniziale, più il suo valore in crediti - se le prestazioni saranno positive - crescerà velocemente.

7. CAMPIONATI PRINCIPALI

Su Kickest potrai partecipare con le tue fanta-squadre a diversi campionati nel corso della stagione. L'iscrizione può essere automatica o manuale.

- **Classifica di Giornata**: stilata sulla base dei punteggi della singola Giornata
- **Campionato di Apertura**: stilata sulla base dei punteggi ottenuti dalla propria squadra nelle Giornate che vanno dalla 1 alla 3
- **Campionato Generale**: stilata sulla base dei punteggi ottenuti dalla propria squadra nelle Giornate che vanno dalla 4 alla 38
- **Campionato di Dicembre**: stilata sulla base dei punteggi ottenuti dalla propria squadra nelle Giornate che vanno dalla 14 alla 18
- **Campionato Squadra Preferita**: comprende tutte le fanta-squadre che hanno scelto la medesima squadra di calcio preferita.

8. CAMPIONATI PRIVATI E PUBBLICI

Oltre a questi Campionati Principali, puoi partecipare e/o creare altri campionati:

- Campionati Privati: generalmente tra amici, accessibili solo tramite un codice di invito;
- Campionati Pubblici: aperti a chiunque.

I Campionati Pubblici e Privati possono svolgersi in due modalità:

MODALITA CLASSIFICA GENERALE

La classifica viene definita in base alla somma dei punteggi ottenuti nel corso delle varie giornate.

MODALITÀ SCONTRO DIRETTO

Gli utenti si sfidano ogni Giornata (G) in una partita 1 contro 1, secondo un calendario prestabilito che viene generato 1h prima dell'inizio della prima Giornata.

Il risultato della sfida viene determinato dagli intorni, ovvero dalla differenza (delta) tra i punteggi ottenuti dalle due squadre.

Gli intorni sono 3:

- se il Delta tra la Squadra 1 e la Squadra 2 è compreso tra 0 e 19,99 punti, entrambe le squadre ricevono 1 punto.
- se il Delta tra la Squadra 1 e la Squadra 2 è compreso tra 20 e 39,99 punti, la squadra col punteggio più basso riceve 0 punti, quella col punteggio più alto riceve 2 punti.
- se il Delta tra la Squadra 1 e la Squadra 2 è uguale o superiore a 40 punti, la squadra col punteggio più basso riceve 0 punti, quella col punteggio più alto riceve 3 punti.

Classifica: a determinare la classifica è il numero di punti ottenuto negli scontri diretti. In caso di parimerito, il secondo criterio per determinare la posizione in classifica è la somma dei punteggi ottenuti dalla squadra in tutte le giornate. Nel rarissimo caso in cui anche la somma dei punteggi fosse la medesima, a determinare la classifica saranno data e orario di creazione della squadra.

Se i partecipanti sono dispari viene creata automaticamente una “Squadra Kickest” che ad ogni giornata riceverà un punteggio pari alla media dei punti di giornata di tutte le squadre iscritte al gioco.

Revisione Intorni: possono essere rivisti dall’organizzazione in qualsiasi momento durante il campionato.

9. VANTAGGI

Per migliorare le tue fanta squadre puoi acquistare dei **Vantaggi**:

- **Crediti Extra**: aumentano il tuo monte-crediti. Ne puoi aggiungere massimo 20.
- **Wildcard**: se attivata, azzera il Malus Trasferimenti accumulato (-3 per Trasferimento) per la Giornata (G). La wildcard deve essere *necessariamente* attivata prima dell'inizio della Giornata;
- **Numero Giocatori della Stessa Squadra**: la rosa della tua fanta-squadra può avere massimo 4 giocatori della stessa squadra (compreso l'allenatore). Questo vantaggio non è acquistabile singolarmente, ma è incluso nei pacchetti "MVP" e "MVP + Season Pass".
- **Rimozione Pubblicità**: in un colpo solo, elimina la pubblicità da sito e app per tutta la stagione.
- **Schierabilità Giocatori**: è l'indicazione della probabilità che un giocatore scenda o meno in campo. Viene mostrata durante la selezione della squadra per la Giornata (G).

I Vantaggi possono essere acquistati anche attraverso dei **Pacchetti Speciali** super convenienti:

	SEASON PASS 4,99€	MVP 14,99€	MVP + SEASON PASS 16,99€
Crediti extra (a partire da 180)	-	+20	+20
Wildcard	-	3	3
Numero giocatori da stessa squadra	-	4	4
Rimozione pubblicità	Sì	No	Sì
Schierabilità Giocatori	Sì	No	Sì

Importante:

- I vantaggi Crediti Extra e Wildcard possono essere associati a un account MVP e MVP + SEASON PASS, e si andranno a sommare a quelli già posseduti, fino al massimo consentito per ogni vantaggio.
- Il pacchetto SEASON PASS è valido per tutte le fanta-squadre di uno stesso account; mentre il pacchetto MVP è valido per una singola fanta-squadra.
- I vantaggi sono validi solo per la stagione in corso.

10. PREMI

I Campionati e le Classifiche che conferiscono Premi ai partecipanti, ed i relativi premi, sono indicati nella sezione “MONTEPREMI del regolamento.

Attenzione: il concorso è rivolto solo ai cittadini residenti in Italia. Per partecipare è dunque necessario, al momento della registrazione, indicare come nazione di residenza "Italia".

Per maggiori informazioni, leggi il Regolamento del concorso