

REGOLAMENTO

FANTAKING INTERACTIVE S.r.l. (di seguito il “**Promotore**”), CON SEDE IN VIA CORSICA 14/A 25125 BRESCIA BANDISCE IL SEGUENTE CONCORSO A PREMI DENOMINATO “**Kickest**” (di seguito la “**Manifestazione**”).

SOCIETA’ DELEGATA

Testoni & Testoni Promotion S.r.l. – Via Martiri di Belfiore 3 - 20090 Opera (MI) (di seguito il “**Delegato**”).

PERIODO

Dal 02/08/2021 (data di inizio delle iscrizioni) al **22/05/2022** per il **Campionato Generale di Serie A e di Premier League**

Dal 24/12/2021 (data di inizio delle iscrizioni) al **22/05/2022** per il **Campionato di Clausura di Serie A**

Dal 03/01/2022 (data di inizio delle iscrizioni) al **22/05/2022** per il **Campionato di Clausura di Premier League**.

Verbale di assegnazione: entro il **30/06/2022**.

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;

È vietata la partecipazione alla Manifestazione ai dipendenti del Promotore. (di seguito il “**Concorrente**” o i “**Concorrenti**”).

MECCANICA

Kickest è il gioco di 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 e di Premier League**.

Ogni Concorrente potrà creare con la stessa e-mail fino a due squadre per ognuno dei due campionati.

Si precisa che ogni Concorrente potrà acquistare una squadra completa con i soli crediti acquisiti a titolo gratuito in sede di iscrizione alla Manifestazione.

Tutti i Concorrenti avranno la possibilità di attivare anche la 3° squadra con la stessa e-mail e partecipare automaticamente, con la squadra creata, al campionato di **Clausura di Serie A e di Premier League**.

Durante il corso dei campionati, le squadre create per i rispettivi campionati 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 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 indicati 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 classifiche previste, saranno gestiti come segue:

- Criteri per la *Classifica di Giornata*: 1) maggior punteggio nella classifica del Campionato Generale, 2) maggior valore in crediti della rosa, 3) Data di iscrizione;
- Criteri per la *Classifica Generale*: l’unico criterio è la data e 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:

- *l’indirizzo completo*;
- *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

CAMPIONATO KICKEST SERIE A - GENERALE					
Tipo Classifica	Pos.	Premio	Valore cad. IVA inclusa	Q.ta	Valore TOT IVA inclusa
Premi per ogni Classifica di Giornata	1°	Buono Amazon	€ 50,00	38	€ 1.900,00
Premi Classifica Generale	1°	Buono Amazon	€ 500,00	1	€ 500,00
	2°	Buono Amazon	€ 300,00	1	€ 300,00
	3°	Buono Amazon	€ 200,00	1	€ 200,00
	4-10°	Buono Amazon	€ 100,00	7	€ 700,00
	11-20°	Buono Amazon	€ 50,00	10	€ 500,00
TOTALE					€ 4.100,00
CAMPIONATO KICKEST SERIE A - CLAUSURA					
Tipo Classifica	Pos.	Premio	Valore cad. IVA inclusa	Q.ta	Valore TOT IVA inclusa
Premi Classifica Generale	1°	Buono Amazon	€ 200,00	1	€ 200,00
	2°	Buono Amazon	€ 100,00	1	€ 100,00
	3°	Buono Amazon	€ 50,00	1	€ 50,00
	4-10°	1 account Pallone d'Oro 22/23	€ 14,99	7	€ 104,93
TOTALE					€ 454,93
TOTALE KICKEST SERIE A					€ 4.554,93

CAMPIONATO KICKST PREMIER LEAGUE - GENERALE					
Tipo Classifica	Pos.	Premio	Valore cad. IVA inclusa	Q.ta	Valore TOT IVA inclusa
Premi Classifica Generale	1°	Buono Amazon	€ 300,00	1	€ 300,00
	2°	Buono Amazon	€ 200,00	1	€ 200,00
	3°	Buono Amazon	€ 100,00	1	€ 100,00
	4-10°	Buono Amazon	€ 50,00	7	€ 350,00
TOTALE					€ 950,00
CAMPIONATO KICKST PREMIER LEAGUE - CLAUSURA					
Tipo Classifica	Pos.	Premio	Valore cad. IVA inclusa	Q.ta	Valore TOT IVA inclusa
Premi Classifica Generale	1°	Buono Amazon	€ 150,00	1	€ 150,00
	2°	Buono Amazon	€ 100,00	1	€ 100,00
	3°	Buono Amazon	€ 50,00	1	€ 50,00
TOTALE					€ 300,00
TOTALE KICKST PREMIER LEAGUE					€ 1.250,00
TOTALE MONTEPREMI					5.804,93 €

CONSEGNA PREMIO Il premio sarà consegnato agli aventi diritto entro 6 mesi dalla conclusione della Manifestazione, esclusivamente in Italia o nella Repubblica di San Marino.

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.

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 dello Sviluppo Economico (Art. 7, DPR 26/10/2001, n°430);
- per quanto espressamente non indicato nel presente regolamento troverà attuazione il DPR n. 430/2001;
- 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
- i dati raccolti in sede di partecipazione alla Manifestazione saranno trattati nel pieno rispetto di quanto previsto dalle normative privacy applicabili, e verranno utilizzati esclusivamente ai fini della Manifestazione, senza altri scopi Commerciali.

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.

FANTAKING INTERACTIVE S.r.l

REGOLAMENTO KICKEST SERIE A

Il regolamento ufficiale del Fantacalcio Statistico di Kickest.

1. CREAZIONE SQUADRA

Con il tuo account Kickest puoi creare fino a 3 fanta squadre. Ogni fanta squadra ha 180 crediti per acquistare 16 giocatori:

- 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 reali.

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), che viene assegnato al termine della giornata.
- Budget di crediti: è $180cr + 0.5cr$ per ogni giornata disputata fino al momento dell'iscrizione (Es. Iscrizione alla 7° Giornata: budget di 183cr ($180 + 0,5 \times 6$ giornate))
- Creazione squadra a Giornata in corso: sarà possibile selezionare solo giocatori che devono ancora disputare la propria partita o che non hanno giocato nelle partite già disputate. I giocatori scelti non influiranno in alcun modo sul punteggio attribuito nella Giornata Kickest che sarà, in ogni caso, uguale al punteggio medio.

2. GESTIONE SQUADRA

Ogni **Giornata** (G) è divisa in **Turni di Gioco** (T1, T2, T3, etc.), che sono i blocchi di partite giocate in un determinato giorno del campionato.

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 2 Turni** 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

Importante

- Il giocatore sostituito, andando in panchina “perde” il suo punteggio che non sarà quindi contato a fine Giornata nel punteggio della fanta squadra.
- Entro l'inizio del Turno successivo puoi annullare tutte le sostituzioni fatte ripristinando la squadra precedente.

CONSIGLIO

Modifica la tua squadra ogni settimana in modo da avere una rosa di 15 titolari ben distribuiti sui vari Turni e, prima dell'inizio della Giornata, schiera sempre titolari i giocatori che scendono in campo in Turno 1 (T1): potrai poi sostituirli a turno concluso se non ti soddisfano.

Es. E' la prima giornata. Si gioca su 3 Turni (T1, T2, T3). Venerdì (T1) gioca Squadra A VS Squadra B. Scelgo di prendere il portiere di una delle due squadre e schierarlo. Per la scelta del secondo portiere, andrò su uno che gioca in T2 o T3, garantendomi così la possibilità di sostituire quello schierato, qualora non ottenesse un buon punteggio.

MERCATO

Tra la fine di ogni Giornata e l'inizio di quella successiva si apre il Mercato, ovvero la possibilità di fare **Trasferimenti**. Durante questo tempo, infatti, puoi vendere i giocatori della tua fanta squadra e acquistarne di nuovi per migliorare la tua rosa:

- Puoi fare un numero di trasferimenti illimitato
- Per ogni trasferimento riceverai un malus di -2pt che ti verrà sottratto dal punteggio della giornata successiva.

CONSIGLIO

- Al termine di ogni Giornata ti consigliamo di effettuare sempre 3/6 trasferimenti. Infatti il malus di -2pt per ogni trasferimento è un valore accettabile considerando che il nuovo giocatore che scegli potrebbe fare molti più punti di chi hai attualmente in squadra
- Se devi cambiare completamente la tua squadra ti conviene usare la **Wildcard**, un bonus che (se attivato) annulla il costo di tutti i trasferimenti effettuati per un'intera Giornata.

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, allora 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, allora alla fine del primo Turno di gioco (T1) i giocatori delle squadre implicate (compresi allenatore, infortunati e squalificati) otterranno il loro **Punteggio Medio** (ovvero il punteggio medio ottenuto fino a quel momento della stagione).

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*	-7 / +5				
Rigore guadagnato	3				
Rigore causato	-5				
Rigore sbagliato	-10				
Rete inviolata (almeno 60' giocati)		0		8	10
Vittoria squadra di appartenenza	3				
Pareggio squadra di appartenenza	1				
Sconfitta squadra di appartenenza	0				
Passaggio riuscito / sbagliato	0,1 / -0,1				
Pallone recuperato		0,5	0,5	0,5	
Pallone perso	-0,3				
Tiro fuori porta	0,5				
Tiro in porta (pali e traverse)	2				
Contrasto vinto / perso	0,5 / -0,2				
Dribbling riuscito	1				
Errore decisivo	-7				
Tiro respinto		0,5	0,5	0,5	
Grande occasione sbagliata		-2,5	-2,5	-2,5	
Gol subito (solo se in campo)		0	0	-1	-2
Parata					1
Parata decisiva					5
Rigore parato					15

Note:

- Con **Autogol** si intende il malus attribuito al giocatore che in fase difensiva segna nella propria porta; con **Autogol provocato** si intende il bonus attribuito al giocatore che in fase offensiva induce il giocatore avversario a segnare nella propria rete.
- Il bonus per rigore guadagnato non viene assegnato per eventuali tocchi di mano del giocatore in difesa

- Il calciatore (incluso il portiere) espulso o ammonito mentre siede in panchina o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita subirà il malus anche se non è mai sceso 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
> 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 ad ogni giocatore aumenta o diminuisce dopo ogni Giornata. Questa variazione è chiamata **Plusvalenza Kickest** (o minusvalenza) e viene calcolata in base a due fattori:

- **Il punteggio ottenuto**
- **Il valore di partenza:** 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.

Es. La mia fanta squadra ha 180 crediti. Il mio giocatore Romelu Lukaku, il cui valore è di 22.5cr, dopo una Giornata ottiene un punteggio molto alto e il suo valore aumenta di +1,5cr, arrivando a 24cr. Il valore della mia squadra passa quindi da 180 a 181.5cr aumentando il mio potere d'acquisto perché, se vendo il giocatore, potrò sostituirlo con uno da 24cr (e non più da 22.5cr).

TRUCCHI PER FARE PLUSVALENZE

- **Infortunati importanti:** se un giocatore dal valore alto si infortuna, per ogni partita non giocata perderà valore e potrà essere acquistato al rientro per un prezzo molto più basso.
- **Subentranti di titolari infortunati:** se un giocatore dal valore alto si infortuna verrà sostituito da un giocatore di fascia media, che per un prezzo ridotto ti garantirà presenze e statistiche buone.
- **Sorprese dell'anno:** qui scendono in campo i grandi scout del fantacalcio, ovvero la scoperta di talenti inizialmente sottovalutati e quindi dal basso prezzo, che nel corso dell'anno faranno segnare punteggi (e quindi plusvalenze) molto alte.
- **Cambi di ruolo:** un'altro trucco da sfruttare sono i cambi ruoli. Spesso gli allenatori durante la stagione possono spostare un giocatore dalla difesa al centrocampo dove potrà maturare maggiori statistiche offensive e quindi punteggi più alti, pur rimanendo all'interno del gioco un "Difensore".

7. CAMPIONATI PRINCIPALI

Ogni Fanta Squadra Kickest creata viene iscritta automaticamente a tre **Campionati**:

- **Campionato Generale:** comprende tutte le Fanta Squadre iscritte a Kickest.
- **Campionato Squadra Preferita:** comprende tutte le Fanta Squadre Kickest che hanno scelto la medesima squadra di calcio preferita.
- **Campionato Clausura:** si attiva a metà stagione e comprende tutte le squadre "Clausura", ovvero quelle creabili dal momento in cui il campionato è attivo

8. CAMPIONATI PRIVATI E PUBBLICI

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

- **Privati:** generalmente tra amici, accessibili solo tramite codice di invito
- **Pubblici:** aperti a chiunque

Questi campionati possono essere di due tipi:

MODALITÀ CLASSIFICA GENERALE

Le squadre partecipanti si classificano in base ai punteggi totalizzati dai propri giocatori.

MODALITÀ SCONTRO DIRETTO

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

Al punteggio totale ottenuto dalle squadre corrisponde un numero di gol (Fasce gol) che determina il risultato della partita: vittoria (+3 pt), pareggio (+1pt), sconfitta (+0 pt).

Fasce gol di Kickest:

- Meno di 230 punti: 0 gol
- Da 230,01 a 250 punti: 1 gol
- Da 250,01 a 270 punti: 2 gol
- Da 270,01 a 290 punti: 3 gol
- Da 290,01 a 310 punti: 4 gol
- Da 310,01 a 330 punti: 5 gol
- Da 330,01 a 350 punti: 6 gol
- E così via ogni 20 punti per fascia

Importante

- **Fattore campo:** assegnato alla squadra che gioca in casa (+6pt).
- **Massimo di partecipanti:** 20 squadre.
- **Partecipanti inferiori a 20:** le partite si ripetono ciclicamente fino all'ultima giornata di campionato. 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.
- **Classifica:** vince il campionato la squadra con il maggior numero di punti in classifica. In caso di parimerito, vince la squadra che ha più punti in classifica generale, come secondo criterio la squadra con la miglior differenza reti e come terzo criterio la squadra che ha realizzato il maggior numero di gol nel campionato. Infine, come quarto criterio, vince la squadra che si è iscritta prima.
- **Revisione Fasce Gol:** possono essere riviste dall'organizzazione in qualsiasi momento durante il campionato.

9. VANTAGGI

Per migliorare le tue fanta squadre puoi acquistare una serie di **Vantaggi**:

- **Crediti Extra:** aumentano il tuo monte crediti massimo (max +20 crediti)
- **Wildcard:** quando attivata azzerata tutti i malus dovuti ai trasferimenti per l'intera Giornata Kickest in corso (il numero massimo è legato al numero delle giornate previste a calendario);
- **Trasferimenti gratuiti:** azzerano il costo del singolo trasferimento per tutta la stagione (max 5 trasf. gratuiti);
- **Numero giocatori da stessa squadra:** il numero di giocatori della stessa squadra che puoi avere nella tua rosa (max 5);
- **No Pubblicità:** in un colpo solo, elimina la pubblicità da sito e app per tutta la stagione.

Questi Vantaggi possono essere acquistati in un solo colpo attraverso speciali **Pacchetti Sconto**:

	ESORDIENTE Gratis	CAMPIONE 10,99 €	PALLONE D'ORO 14,99€
Creazione Squadra	V	V	V
Composizione squadra	15 giocatori + coach	15 giocatori + coach	15 giocatori + coach
Partecipazione a illimitati Campionati	V	V	V
Visualizzazione altre squadre	V	V	V
Crediti extra (a partire da 180)	0	+10	+20
Wildcard	1	2	3
Trasferimenti gratuiti (per giornata)	0	1	2
Numero giocatori da stessa squadra	3	4	5
Assistenza Premium	X	V	V

Importante:

- Durante la stagione è sempre possibile effettuare il passaggio dall'account CAMPIONE a quello PALLONE D'ORO, pagando solamente la differenza di costo tra di due pacchetti.

- Tutti i vantaggi sopraelencati possono essere liberamente associati a un account ESORDIENTE, CAMPIONE o PALLONE D'ORO tenendo presente che si andranno a sommare a quelli già posseduti, fino al massimo consentito per ogni vantaggio.
- 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](#).

REGOLAMENTO KICKEST PREMIER LEAGUE

Il regolamento ufficiale del Fantacalcio Statistico di Kickest.

1. CREAZIONE SQUADRA

Con il tuo account Kickest puoi creare fino a 3 fanta squadre. Ogni fanta squadra ha 180 crediti per acquistare 16 giocatori:

- 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 reali.

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), che viene assegnato al termine della giornata.
- Budget di crediti: è 180cr + 0.5cr per ogni giornata disputata fino al momento dell'iscrizione (Es. Iscrizione alla 7° Giornata: budget di 183cr (180 + 0,5 x 6 giornate)
- Creazione squadra a Giornata in corso: sarà possibile selezionare solo giocatori che devono ancora disputare la propria partita o che non hanno giocato nelle partite già disputate. I giocatori scelti non influiranno in alcun modo sul punteggio attribuito nella Giornata Kickest che sarà, in ogni caso, uguale al punteggio medio.

2. GESTIONE SQUADRA

Ogni **Giornata (G)** è divisa in **Turni di Gioco (T1, T2, T3, etc.)**, che sono i blocchi di partite giocate in un determinato giorno del campionato.

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 2 Turni** 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

Importante

- Il giocatore sostituito, andando in panchina “perde” il suo punteggio che non sarà quindi contato a fine Giornata nel punteggio della fanta squadra.
- Entro l’inizio del Turno successivo puoi annullare tutte le sostituzioni fatte ripristinando la squadra precedente.

CONSIGLIO

Modifica la tua squadra ogni settimana in modo da avere una rosa di 15 titolari ben distribuiti sui vari Turni e, prima dell'inizio della Giornata, schiera sempre titolari i giocatori che scendono in campo in Turno 1 (T1): potrai poi sostituirli a turno concluso se non ti soddisfano.

Es. E' la prima giornata. Si gioca su 3 Turni (T1, T2, T3). Venerdì (T1) gioca Squadra A VS Squadra B. Scelgo di prendere il portiere di una delle due squadre e schierarlo. Per la scelta del secondo portiere, andrò su uno che gioca in T2 o T3, garantendomi così la possibilità di sostituire quello schierato, qualora non ottenesse un buon punteggio.

MERCATO

Tra la fine di ogni Giornata e l’inizio di quella successiva si apre il Mercato, ovvero la possibilità di fare **Trasferimenti**. Durante questo tempo, infatti, puoi vendere i giocatori della tua fanta squadra e acquistarne di nuovi per migliorare la tua rosa:

- Puoi fare un numero di trasferimenti illimitato
- Per ogni trasferimento riceverai un malus di -2pt che ti verrà sottratto dal punteggio della giornata successiva.

CONSIGLIO

- Al termine di ogni Giornata ti consigliamo di effettuare sempre 3/6 trasferimenti. Infatti il malus di -2pt per ogni trasferimento è un valore accettabile considerando che il nuovo giocatore che scegli potrebbe fare molti più punti di chi hai attualmente in squadra
- Se devi cambiare completamente la tua squadra ti conviene usare la **Wildcard**, un bonus che (se attivato) annulla il costo di tutti i trasferimenti effettuati per un’intera Giornata.

3. PARTITE SOSPENSE 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, allora 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, allora alla fine del primo Turno di gioco (T1) i giocatori delle squadre implicate (compresi allenatore, infortunati e squalificati) otterranno il loro **Punteggio Medio** (ovvero il punteggio medio ottenuto fino a quel momento della stagione).

PARTITE SOSPENSE

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*	-7 / +5				
Rigore guadagnato	3				
Rigore causato	-5				
Rigore sbagliato	-10				
Rete inviolata (almeno 60' giocati)		0		8	10
Vittoria squadra di appartenenza	3				
Pareggio squadra di appartenenza	1				
Sconfitta squadra di appartenenza	0				
Passaggio riuscito / sbagliato	0,1 / -0,1				
Pallone recuperato		0,5	0,5	0,5	
Pallone perso	-0,3				
Tiro fuori porta	0,5				

Tiro in porta (pali e traverse)	2				
Contrasto vinto / perso	0,5 / -0,2				
Dribbling riuscito	1				
Errore decisivo	-7				
Tiro respinto		0,5	0,5	0,5	
Grande occasione sbagliata		-2,5	-2,5	-2,5	
Gol subito (solo se in campo)		0	0	-1	-2
Parata					1
Parata decisiva					5
Rigore parato					15

Note:

- Con **Autogol** si intende il malus attribuito al giocatore che in fase difensiva segna nella propria porta; con **Autogol provocato** si intende il bonus attribuito al giocatore che in fase offensiva induce il giocatore avversario a segnare nella propria rete.
- Il bonus per rigore guadagnato non viene assegnato per eventuali tocchi di mano del giocatore in difesa
- Il calciatore (incluso il portiere) espulso o ammonito mentre siede in panchina o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita subirà il malus anche se non è mai sceso 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
> 0 = 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 ad ogni giocatore aumenta o diminuisce dopo ogni Giornata. Questa variazione è chiamata **Plusvalenza Kickest** (o minusvalenza) e viene calcolata in base a due fattori:

- **Il punteggio ottenuto**
- **Il valore di partenza:** 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.

Es. La mia fanta squadra ha 180 crediti. Il mio giocatore Mohamed Salah, il cui valore è di 22.5cr, dopo una Giornata ottiene un punteggio molto alto e il suo valore aumenta di +1,5cr, arrivando a 24cr. Il valore della mia squadra passa quindi da 180 a 181.5cr aumentando il mio potere d'acquisto perché, se vendo il giocatore, potrò sostituirlo con uno da 24cr (e non più da 22.5cr).

TRUCCHI PER FARE PLUSVALENZE

- **Infortunati importanti:** se un giocatore dal valore alto si infortuna, per ogni partita non giocata perderà valore e potrà essere acquistato al rientro per un prezzo molto più basso.
- **Subentranti di titolari infortunati:** se un giocatore dal valore alto si infortuna verrà sostituito da un giocatore di fascia media, che per un prezzo ridotto ti garantirà presenze e statistiche buone.
- **Sorprese dell'anno:** qui scendono in campo i grandi scout del fantacalcio, ovvero la scoperta di talenti inizialmente sottovalutati e quindi dal basso prezzo, che nel corso dell'anno faranno segnare punteggi (e quindi plusvalenze) molto alte.
- **Cambi di ruolo:** un'altro trucco da sfruttare sono i cambi ruoli. Spesso gli allenatori durante la stagione possono spostare un giocatore dalla difesa al centrocampo dove potrà maturare maggiori statistiche offensive e quindi punteggi più alti, pur rimanendo all'interno del gioco un "Difensore".

7. CAMPIONATI PRINCIPALI

Ogni Fanta Squadra Kickest creata viene iscritta automaticamente a tre **Campionati**:

- **Campionato Generale**: comprende tutte le Fanta Squadre iscritte a Kickest.
- **Campionato Squadra Preferita**: comprende tutte le Fanta Squadre Kickest che hanno scelto la medesima squadra di calcio preferita.
- **Campionato Clausura**: si attiva a metà stagione e comprende tutte le squadre “Clausura”, ovvero quelle creabili dal momento in cui il campionato è attivo

8. CAMPIONATI PRIVATI E PUBBLICI

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

- **Privati**: generalmente tra amici, accessibili solo tramite codice di invito
- **Pubblici**: aperti a chiunque

Questi campionati possono essere di due tipi:

MODALITÀ CLASSIFICA GENERALE

Le squadre partecipanti si classificano in base ai punteggi totalizzati dai propri giocatori.

MODALITÀ SCONTRO DIRETTO

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

Al punteggio totale ottenuto dalle squadre corrisponde un numero di gol (Fasce gol) che determina il risultato della partita: vittoria (+3 pt), pareggio (+1pt), sconfitta (+0 pt).

Fasce gol di Kickest:

- Meno di 230 punti: 0 gol
- Da 230,01 a 250 punti: 1 gol
- Da 250,01 a 270 punti: 2 gol
- Da 270,01 a 290 punti: 3 gol
- Da 290,01 a 310 punti: 4 gol
- Da 310,01 a 330 punti: 5 gol
- Da 330,01 a 350 punti: 6 gol
- E così via ogni 20 punti per fascia

Importante

- **Fattore campo**: assegnato alla squadra che gioca in casa (+6pt).
- **Massimo di partecipanti**: 20 squadre.
- **Partecipanti inferiori a 20**: le partite si ripetono ciclicamente fino all'ultima giornata di campionato. 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.
- **Classifica**: vince il campionato la squadra con il maggior numero di punti in classifica. In caso di parimerito, vince la squadra che ha più punti in classifica generale, come secondo criterio la squadra con la miglior differenza reti e come terzo criterio la squadra che ha realizzato il maggior numero di gol nel campionato. Infine, come quarto criterio, vince la squadra che si è iscritta prima.
- **Revisione Fasce Gol**: possono essere riviste dall'organizzazione in qualsiasi momento durante il campionato.

9. VANTAGGI

Per migliorare le tue fanta squadre puoi acquistare una serie di **Vantaggi**:

- **Crediti Extra**: aumentano il tuo monte crediti massimo (max +20 crediti)
- **Wildcard**: quando attivata azzerata tutti i malus dovuti ai trasferimenti per l'intera Giornata Kickstart in corso (il numero massimo è legato al numero delle giornate previste a calendario);
- **Trasferimenti gratuiti**: azzerano il costo del singolo trasferimento per tutta la stagione (max 5 trasf. gratuiti);
- **Numero giocatori da stessa squadra**: il numero di giocatori della stessa squadra che puoi avere nella tua rosa (max 5);
- **No Pubblicità**: in un colpo solo, elimina la pubblicità da sito e app per tutta la stagione.

Questi Vantaggi possono essere acquistati in un solo colpo attraverso speciali **Pacchetti Sconto**:

	ESORDIENTE Gratis	CAMPIONE 10,99 €	PALLONE D'ORO 14,99€
Creazione Squadra	V	V	V
Composizione squadra	15 giocatori + coach	15 giocatori + coach	15 giocatori + coach
Partecipazione a illimitati Campionati	V	V	V
Visualizzazione altre squadre	V	V	V
Crediti extra (a partire da 180)	0	+10	+20
Wildcard	1	2	3
Trasferimenti gratuiti (per giornata)	0	1	2
Numero giocatori da stessa squadra	3	4	5
Assistenza Premium	X	V	V

Importante:

- Durante la stagione è sempre possibile effettuare il passaggio dall'account CAMPIONE a quello PALLONE D'ORO, pagando solamente la differenza di costo tra di due pacchetti.
- Tutti i vantaggi sopraelencati possono essere liberamente associati a un account ESORDIENTE, CAMPIONE o PALLONE D'ORO tenendo presente che si andranno a sommare a quelli già posseduti, fino al massimo consentito per ogni vantaggio.
- 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](#).