

REGOLAMENTO

LA SOTTOSCRITTA SOCIETA' **FANTAKING INTERACTIVE S.r.l.**, CON SEDE IN VIA CORSICA 14/A 20125 BRESCIA BANDISCE IL SEGUENTE CONCORSO A PREMI DENOMINATO “**Kickest**”.

**SOCIETA'
DELEGATA**

Testoni & Testoni Promotion S.r.l. – Via Martiri di Belfiore 3 - 20090 Opera (MI).

PERIODO

Campionato Serie A: dal 22/07/2019 (data di inizio delle iscrizioni) al **26/05/2020**.

Campionato Premier League: dal 22/07/2019 (data di inizio delle iscrizioni) al **26/05/2020**.

Verbalizzazione di assegnazione: entro il 30/06/2020.

AREA

Territorio Nazionale Italiano e Repubblica di San Marino.

DESTINATARI

Tutti gli utenti maggiorenni residenti in Italia o nella Repubblica di San Marino che si collegheranno al sito internet kickest.it (di seguito “Concorrente” o “Concorrenti”).

È vietata la partecipazione al concorso ai dipendenti della società promotrice.

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 i rispettivi campionati di **Serie A e Premier League**.

Ogni concorrente potrà creare con la stessa mail fino a tre squadre per ognuno dei due campionati. 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 al concorso i Concorrenti dovranno registrarsi al sito sopra indicato 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 due campionati con relative classifiche generali e di giornata, alle quali sono associati i premi indicati nella relativa sezione MONTEPREMI .

Ogni utente 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.

Gli utenti 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).

I concorrenti dovranno fornire dati personali corretti e veritieri.

Si precisa che ogni concorrente potrà vincere un massimo di 5 premi di giornata in ognuno dei due campionati (5 volte nel campionato Serie A e 5 volte nel campionato Premier League). Dopo la quinta vincita, anche se il concorrente si dovesse classificare primo in una successiva classifica di giornata del medesimo campionato, il premio verrà assegnato al concorrente classificatosi subito dopo.

Si precisa inoltre che ogni concorrente potrà vincere un massimo di 3 premi di classifica Generale in ognuno dei due campionati (3 volte nel campionato Serie A e 3 volte nel campionato Premier League). Dopo la terza vincita, il premio verrà assegnato al concorrente classificatosi subito dopo.

I vincitori saranno contattati a mezzo e-mail e dovranno inviare entro 5 giorni, copia del proprio documento d'identità (fronte e retro in corso di validità), ai riferimenti che saranno loro indicati. 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.

La vincita sarà convalidata solo dopo il controllo della corrispondenza tra i dati del documento d'identità con quelli indicati in fase di registrazione al concorso.

**UBICAZIONE
SERVER**

Si precisa che il server che raccoglie e gestisce i dati relativi al concorso è ubicato in Italia.

A) CAMPIONATO “CLASSIFICHE” Serie A

Premio per ogni classifica di Giornata della Serie A (n. 38 Giornate, per un totale di n. 38 premi):

1° ed unico premio

N. 1 Buono Amazon da 50,00 € IVA inclusa (da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione).

Valore totale dei n. 38 premi: € 1.900,00 IVA inclusa.

Premi per la Classifica Generale finale della Serie A

1° premio

N. 1 Buono Amazon da 500,00 € IVA inclusa (da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione).

2° premio

N. 1 Buono Amazon da 300,00 € IVA inclusa (da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione);

3° premio

N. 1 Buono Amazon da 200,00 € IVA inclusa (da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione);

dal 4° al 10° classificato:

N. 1 Buono Amazon da 100,00 € IVA inclusa ((da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione); **per un totale di 700,00 € IVA inclusa.**

dal 11° al 20° premio

N. 1 Buono Amazon da 50,00 € IVA inclusa (da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione), **per un totale di 500,00 € IVA inclusa.**

dal 21° al 30° premio

N. 1 Buono Amazon da 30,00 € IVA inclusa (da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione), **per un totale di 300,00 € IVA inclusa.**

Valore totale dei 30 premi: € 2.500,00 IVA inclusa.

B) CAMPIONATO “CLASSIFICHE” Premier League

Premio per ogni classifica di Giornata della Premier League (n. 38 Giornate, per un totale di n. 38 premi):

1° ed unico premio

N. 1 Buono Amazon da 50,00 € IVA inclusa (da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione).

Valore totale dei n. 38 premi: € 1.900,00 IVA inclusa.

Premi per la Classifica Generale finale della Premier League

1° premio

N. 1 Buono Amazon da 500,00 € IVA inclusa (da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione).

2° premio

N. 1 Buono Amazon da 300,00 € IVA inclusa (da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione);

3° premio

N. 1 Buono Amazon da 200,00 € IVA inclusa (da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione);

dal 4° al 10° classificato:

N. 1 Buono Amazon da 100,00 € IVA inclusa ((da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione); **per un totale di 700,00 € IVA inclusa.**

dal 11° al 20° premio

N. 1 Buono Amazon da 50,00 € IVA inclusa (da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione), **per un totale di 500,00 € IVA inclusa.**

dal 21° al 30° premio

N. 1 Buono Amazon da 30,00 € IVA inclusa (da utilizzare per acquisti sul sito amazon.it e valido per 10 anni dalla data di ricezione), **per un totale di 300,00 € IVA inclusa.**

Valore totale dei 30 premi: € 2.500,00 IVA inclusa.

Totale Montepremi € 8.800,00 IVA inclusa.

PUBBLICITA'

La manifestazione sarà pubblicizzata tramite internet e stampa.

La società promotrice si riserva comunque il diritto di utilizzare ogni altro mezzo di comunicazione che appaia idoneo a portare a conoscenza il contenuto della presente manifestazione a premi ai destinatari della stessa.

Il regolamento è disponibile sul sito sopra indicato.

FACOLTA' DI RIVALSA

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

VARIE

I premi saranno consegnati entro 6 mesi dalla data di assegnazione.

Gli eventuali premi assegnati alle registrazioni irregolari verranno annullati.

Si precisa che per quanto riguarda il gioco, a far fede saranno i log registrati a database delle formazioni salvate dagli utenti.

La società promotrice si riserva il diritto di:

- pubblicare i dati dei vincitori ed eventualmente dei partecipanti;
- richiedere ai vincitori ed eventualmente ai Concorrenti tutti i documenti (fronte e retro in corso di validità) necessari per verificare la correttezza dei dati inseriti; l'eventuale richiesta verrà effettuata a mezzo e-mail all'indirizzo utilizzato per la registrazione al concorso; la mancata o incompleta trasmissione della documentazione entro il termine di 3 giorni dalla richiesta, comporta l'esclusione dalla partecipazione;
- effettuare le opportune verifiche, eventualmente annullando le registrazioni, partecipazioni o vincite effettuate, secondo il giudizio insindacabile della società promotrice o di terze parti incaricate dalla stessa, difformemente da quanto previsto o con mezzi, modalità e/o strumenti giudicati sospetti, fraudolenti o in violazione del normale svolgimento dell'iniziativa e, conseguentemente, escludendo dalla partecipazione gli utenti 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.

La società promotrice 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.

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 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;
- i costi di connessione ad internet dipendono dal piano tariffario che il cliente ha sottoscritto presso il proprio operatore;
- per quanto espressamente non indicato nel presente regolamento troverà attuazione il DPR n. 430/2001;
- il premio verrà consegnato esclusivamente in Italia o nella Repubblica di San Marino;
- i dati raccolti in sede di partecipazione al concorso saranno trattati nel pieno rispetto di quanto previsto da D.Lgs. 196/2003 così come di volta in volta attuato e modificato.

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

Benvenuto su Kickest, il **primo fanta completamente statistico basato sulla Serie A di calcio**.

Ecco come funziona in 10 semplici punti:

1. **Squadra:** hai 180 crediti Kickest (190 con l'account CAMPIONE e 200 con l'account PALLONE D'ORO) per selezionare la tua rosa composta da: 2 portieri, 5 difensori, 5 centrocampisti, 3 attaccanti e 2 portieri.
2. **Crediti Kickest:** a ogni giocatore e allenatore è associato un valore espresso in crediti Kickest. Tale valore può aumentare o diminuire nel corso della stagione a seconda delle prestazioni reali.
3. **Punteggi:** Stop al voto in pagella! Gli elementi della tua Fanta Squadra ottengono un punteggio basato sulle statistiche reali registrate nel campionato di Serie A.
4. **Capitano:** seleziona un Capitano tra gli undici giocatori in campo, raddoppierà il suo punteggio Kickest.
5. **Live:** segui la tua Fanta Squadra in diretta durante le partite di Serie A e controlla il punteggio dei tuoi giocatori in tempo reale.
6. **Calendario:** ogni Giornata Kickest è suddivisa in più turni di gioco. Tra un turno e l'altro puoi modificare il modulo, il capitano ed effettuare delle sostituzioni campo-panchina, a patto che i nuovi giocatori scelti non abbiamo ancora ottenuto un punteggio.
7. **Mercato:** tra una Giornata di Serie A e l'altra riapre il mercato e puoi effettuare trasferimenti vendendo i tuoi giocatori, recuperando il loro valore in crediti e acquistandone di nuovi. Attenzione però, ogni trasferimento ti costerà un malus sul punteggio della giornata successiva!
8. **Campionati:** la tua squadra parteciperà in automatico al Campionato Generale in cui sfiderai tutti gli utenti Kickest, ma potrai anche creare o unirti a Campionati Privati in cui sfidare i tuoi amici.
9. **Vantaggi:** il gioco è gratuito ma puoi acquistare dei Vantaggi per aumentare le possibilità di vittoria. Esempio: Crediti Extra per comporre la tua rosa, Wildcard per azzerare il malus accumulato a causa dei trasferimenti, e molto altro.
10. **Premi:** tutti gli utenti italiani che hanno creato una squadra Kickest concorrono automaticamente al Campionato Generale e alla vittoria di fantastici premi.

Puoi giocare a Kickest durante tutto l'arco della stagione. Se ti registri dopo l'inizio del campionato nessun problema: ti verrà attribuito un punteggio d'ingresso per essere da subito competitivo. Per qualsiasi dubbio consulta la relativa sezione del regolamento!

CREAZIONE SQUADRA

CALENDARIO

PUNTEGGI

- a. PARTITE SOSPESE, RINVIATE O ANTICIPATE
- b. PUNTEGGIO GIOCATORI
- c. PUNTEGGIO ALLENATORI
- d. VARIAZIONE VALORI GIOCATORI E ALLENATORI

CAMPIONATI

- e. CLASSIFICHE
- f. CAMPIONATO TRA AMICI
- g. CAMPIONATO CALCIATORI BRUTTI

GESTIONE SQUADRA

ACCOUNT:

- h. TIPOLOGIA ACCOUNT
- i. SINGOLI VANTAGGI

PREMI

CONTATTI

POTERI DELL'ORGANIZZAZIONE

1. CREAZIONE SQUADRA

La tua Fanta Squadra deve essere composta da **15 giocatori** e da **1 allenatore** suddivisi come segue:

- n. 2 portieri
- n. 5 difensori
- n. 5 centrocampisti
- n. 3 attaccanti
- n. 1 allenatore

Puoi schierare la tua formazione titolare secondo uno dei seguenti **schemi di gioco** (difensori-centrocampisti-attaccanti):

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

Ad ogni giocatore e allenatore è associato un **valore d'acquisto** espresso in crediti. Al momento dell'iscrizione hai a disposizione **180 crediti** (190 se disponi dell'account CAMPIONE, 200 se disponi dell'account PALLONE D'ORO) per costruire la tua Fanta Squadra.

Ad ogni email possono essere associate 3 squadre.

2. CALENDARIO

Ad ogni Giornata di Serie A corrisponde una Giornata di Kickest; valgono pertanto tutte le partite in calendario.

La Giornata di Kickest è suddivisa in turni di gioco, ovvero giorni singoli in cui si giocano blocchi di partite. Esempio:

- T1: venerdì
- T2: sabato
- T3: domenica

Tra un turno e l'altro puoi modificare la tua squadra cambiando modulo, capitano e inserendo nuovi giocatori dalla panchina, ma attenzione: a Giornata Kickest in corso può diventare capitano o entrare in campo solamente un giocatore che non ha ancora acquisito punteggio.

Le Giornate Kickest sono 35: si parte sabato 15 Settembre 2018 con la quarta Giornata e si termina domenica 26 maggio 2019 con la 38esima Giornata.

3. PUNTEGGI

Al termine di ogni Giornata Kickest, il **punteggio totale della tua Fanta Squadra** viene calcolato sommando il punteggio realizzato dai singoli giocatori della tua rosa, tenendo presente che otterranno punteggio solo gli 11 giocatori in campo (al termine della giornata) e l'allenatore, ma non i giocatori in panchina.

Attenzione

- al punteggio totale della squadra dovranno essere sottratti 2 punti per ogni trasferimento effettuato durante la finestra di mercato precedente all'inizio della Giornata Kickest (vedi paragrafo [Mercato](#)). Puoi diminuire o azzerare questo malus tramite i Trasferimenti Gratuiti e le Wildcard (vedi paragrafo Vantaggi).
- fino a 1 minuto prima dell'inizio della prima partita della stagione 2018/19 potrai effettuare un numero illimitato di trasferimenti senza accumulare punti di penalizzazione.
- se il punteggio della Fanta Squadra presenta due numeri decimali (Es. 235,25 pt), verrà approssimato per eccesso (Es. 235,3 pt)

Registrazione in ritardo: le Fanta Squadre create dopo la Giornata 1 del concorso Kickest ricevono un **punteggio di ingresso** per essere da subito competitive. Questo viene calcolato come media dei punteggi di tutte le Fanta Squadre iscritte a Kickest fino a quel momento. Il punteggio d'ingresso viene attribuito al termine della Giornata Kickest nella quale l'utente ha iscritto la propria Fanta Squadra. Inoltre, per ogni Giornata Kickest persa, il fanta-mister otterrà anche 0,5 crediti aggiuntivi per comporre la propria rosa (Esempio, se una squadra si registra prima della 7° Giornata Kickest, partirà non con 180 crediti ma 183,0 (0,5 x 6 giornate = 3,0 crediti in più)).

Attenzione: per le squadre che si registrano a Giornata Kickest in corso sarà possibile selezionare solo giocatori che devono ancora disputare la propria gara o che non hanno giocato nelle gare 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. Alla prima finestra utile di mercato il fanta-mister avrà a disposizione una Wildcard extra per poter effettuare i trasferimenti senza accumulare malus.

3A) PARTITE SOSPESSE, RINVIATE O ANTICIPATE

Ai fini del gioco vanno distinti i seguenti casi:

- 1) Partita giocata per meno di 60 minuti, rinviata o anticipata fuori dalla giornata Kickest: TUTTI i giocatori coinvolti (compresi quelli squalificati e/o infortunati, nonché l'allenatore) otterranno un punteggio d'ufficio che sarà pari alla media punti Kickest

ottenuta nelle giornate precedentemente disputate rispetto a quella in corso. Nel caso in cui, invece, una partita venga rinviata o posticipata all'interno della stessa Giornata Kickest, sarà considerata regolarmente valida per la Giornata Kickest in corso, senza necessità di fare ricorso al punteggio d'ufficio.

- 2) La partita si è giocata per almeno 60 minuti: la partita sarà considerata valida ai fini del gioco e saranno validi tutti i bonus/malus della partita.

Il recupero dei rimanenti minuti di gioco della partita sospesa non sarà considerato ai fini della giornata di gioco.

Giornata rinviata: in caso di rinvio di tutta una giornata di campionato sarà comunicato prima o dopo tale evento tramite email e nella sezione news come procedere al recupero della giornata. In ogni caso però tutte le operazioni facoltative effettuate e non effettuate (esempio cambi extra di mercato) nella fase di avvicinamento alla giornata stessa verranno considerate valide.

3B) 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 SERIE A	UGUALE PER TUTTI	ATT	CC	DIF	POR
Minuti giocati	0,1/minuto				
Bonus titolare	2				
Gol segnato		13	15	18	25
Assist	6				
Ammonizione	-2				
Espulsione	-4				
Autogol	-5				
Rigore guadagnato	3				
Rigore causato	-3				
Rigore sbagliato	-5				
Rete inviolata (almeno 60' giocati)		1	2	5	5
Vittoria squadra di appartenenza	3				
Pareggio squadra di appartenenza	1				
Sconfitta squadra di appartenenza	0				
Passaggio riuscito / sbagliato	0,1 / -0,2				
Pallone recuperato		0,4	0,4	0,4	0,1
Pallone perso	-0,4				
Tiro fuori porta	1				
Tiro in porta (pali e traverse)	2				
Contrasto vinto / perso	0,3 / -0,3				
Gol subito (solo se in campo)		0	0	-0,5	-1
Parata					1
Rigore parato					10

Il Capitano: ogni giornata Kickest deve essere scelto un Capitano tra i giocatori in campo, il suo punteggio verrà raddoppiato. Se non gioca, il bonus sarà perso. È comunque possibile modificare il capitano a Giornata in corso, tra un turno e l'altro di gioco, selezionando un giocatore che non è ancora sceso in campo.

Fonte dati: i punteggi vengono calcolati utilizzando come fonte dei dati OPTA (assist inclusi). 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.

Attenzione: il calciatore (incluso il portiere) espulso o ammonito mentre siede in panchina o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita: il malus per l'espulsione e quello per l'ammonizione non verrà conteggiato se questo calciatore non è mai sceso in campo. I malus valgono invece se ha giocato.

3C) PUNTEGGIO ALLENATORI

Il **punteggio del tuo allenatore** viene calcolato come la somma dei seguenti valori:

AZIONE ALLENATORE SERIE A	BONUS / MALUS
Vittoria squadra appartenenza	3
Pareggio squadra appartenenza	1
Sconfitta squadra appartenenza	0
Espulsione	-4
Gol fatto dalla propria squadra	5
Gol subito dalla propria squadra	-2

Rete inviolata (almeno 60')	5
Giocatore subentrante che segna	5
Bonus vittoria in trasferta	5
Malus sconfitta in casa	-3

Coefficiente allenatore: il punteggio del coach viene moltiplicato per un coefficiente calcolato sulla base della differenza di quotazione tra i due allenatori sfidanti (per esempio, 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 ALLENATORE

Differenza crediti	Allenatore Quotazione Più Alta	Allenatore Quotazione Più Basso
> o = 16,00	0,70	1,60
12,00 - 15,99	0,75	1,50
8,00 - 11,99	0,79	1,41
6,00 - 7,99	0,83	1,32
4,00 - 5,99	0,87	1,23
2,00 - 3,99	0,91	1,14
1,00 - 1,99	0,95	1,05
0,00 - 0,99	1,00	1,00

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.

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

3D) VARIAZIONE VALORE GIOCATORI E ALLENATORI

Il valore in crediti di ciascun giocatore e allenatore varia dopo ogni Giornata Kickest in base ai seguenti fattori:

- Il **punteggio** ottenuto nella Giornata Kickest.
- Un **coefficiente**, ovvero un parametro che dipende dal valore del giocatore (per esempio, un giocatore dal basso valore che ottiene un punteggio molto alto, crescerà maggiormente rispetto ad un giocatore dal valore alto che ottiene lo stesso punteggio).

Il valore di un **Giocatore** o **Allenatore** può decrescere fino ad un minimo di 4 crediti.

A mercato aperto, all'interno della sezione Squadra, visualizzerai quindi due informazioni:

- **Crediti disponibili:** sono i crediti eventualmente avanzati in fase di creazione squadra o dalla vendita di giocatori in squadra (comprensivi di eventuale variazione del valore)
- **Valore squadra:** la somma del valore dei giocatori che compongono la tua squadra (comprese le eventuali plus e minusvalenze date dalle prestazioni)

Secondo questa logica, quindi, compiere delle scelte vincenti significa scommettere su giocatori in grado di incrementare il proprio valore nel tempo e che, in caso di vendita, possano generare plusvalenza (e quindi un aumento del monte crediti disponibile).

Esempio: la somma dei valori dei giocatori della mia Fanta Squadra è 180 e ho 2 crediti ancora utilizzabili (Totale Valore squadra: 182). Il giocatore X, che costa 10 crediti, dopo la prima Giornata Kickest incrementa il proprio valore di +2. Il valore della mia squadra passa quindi a 184. Se vendo il giocatore X, potrò quindi sostituirlo con uno da 12. Il valore della mia squadra rimane di 184, fino alla prossima Giornata.

Il giocatore che non scende in campo in una Giornata, decresce il proprio valore di -0,1.

4. CAMPIONATI

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

- **Campionato generale:** comprende tutte le Fanta Squadre iscritte a Kickest.
- **Campionato di Squadra Preferita:** comprende tutte le Fanta Squadre Kickest che hanno scelto la medesima squadra di calcio appartenente al campionato di Serie A.

4A) CLASSIFICHE

Le **classifiche** a cui l'utente partecipa – automaticamente – sono le seguenti:

1. **Classifica di Giornata:** rappresenta la classifica stilata sulla base dei punteggi della singola Giornata Kickest.
2. **Classifica Generale:** rappresenta la somma dei punteggi ottenuti dalla propria squadra in tutte le Giornate della stagione in corso.

Ciascuna di queste Classifiche prevede dei **Premi** per i vincitori, trovi tutti i dettagli nel paragrafo dedicato!

In caso di parità tra due o più squadre:

- **Classifica di giornata:** verrà considerato come primo criterio il maggior punteggio nella classifica del Campionato Generale, come secondo criterio il maggior valore – in termini di crediti - della rosa e come terzo criterio la data di iscrizione (si classifica prima chi si è iscritto prima);
- **Classifica Generale:** verrà considerato come unico criterio la data e orario di creazione della squadra (si classifica prima chi ha creato prima la squadra).

4B) CAMPIONATO TRA AMICI

Oltre ai campionati pubblici, **puoi partecipare gratuitamente ad un numero illimitato di campionati tra amici**, ovvero campionati privati in cui puoi sfidare direttamente altri fanta-allenatori. Le rose non sono esclusive: si partecipa con la stessa squadra iscritta al Campionato Generale. Questo significa che gli stessi calciatori possono essere in più squadre contemporaneamente, a meno di essersi accordati tra amici su quali calciatori possono essere selezionati da ogni partecipante al campionato.

I campionati tra amici possono essere di due tipi:

Modalità “Classifica generale”

Le squadre partecipanti si classificano, giornata dopo giornata, in base ai punteggi totalizzati dai propri giocatori. È uguale al Campionato Generale, ma comprende solamente gli utenti appartenenti a quel determinato campionato. In caso di parità tra due o più squadre valgono gli stessi criteri del Campionato Generale.

Modalità “Scontro diretto”

Nella modalità a scontro diretto gli utenti si sfidano ogni Giornata in una partita secondo un calendario prestabilito e viene assegnato loro un punteggio in base al risultato (vittoria, pareggio o sconfitta).

Al punteggio totale ottenuto dalle squadre corrisponde un numero di gol variabile che determina il risultato della partita. Trattandosi di un gioco con punteggio statistici (e quindi più alti di quelli classici), anche le fasce gol (ed il fattore campo) differiscono rispetto al fanta classico. Ecco le fasce Kickest:

- Meno di 220 punti: 0 gol
- Da 220,01 a 240 punti: 1 gol
- Da 240,01 a 260 punti: 2 gol
- Da 260,01 a 280 punti: 3 gol
- Da 280,01 a 300 punti: 4 gol
- Da 300,01 a 320 punti: 5 gol
- Da 320,01 a 340 punti: 6 gol
- E così via ogni 20 punti per fascia...

IMPORTANTE

- Viene assegnato anche il fattore campo alla squadra che gioca in casa. Il fattore campo vale 6 punti.
- In base ai gol segnati, le squadre potranno vincere la partita (ottenendo +3 punti in classifica), pareggiare (+1 punto in classifica) o perdere (0 punti in classifica).
- Vince il campionato la squadra con il maggior numero di punti in classifica. In caso di arrivo a parimerito alla fine del campionato, vince la squadra che ha più punti in classifica generale. Come secondo criterio, vince la squadra con la miglior differenza reti e come terzo criterio, vince la squadra che ha realizzato il maggior numero di gol nel campionato. Infine, come quarto criterio, vince la squadra che si è iscritta prima.
- Il Campionato a Scontro Diretto può essere composto da un massimo di 18 squadre
- Nel caso in cui un campionato a Scontro Diretto presenti meno di 18 squadre, le partite si ripeteranno ciclicamente fino all'ultima giornata di campionato.
- Nel caso in cui il campionato sia composto da un numero dispari di squadre, verrà creata automaticamente una squadra di default denominata “Squadra Kickest” a cui verrà assegnato ad ogni giornata un punteggio pari alla media dei punti totalizzati nella giornata in corso da tutte le squadre iscritte a Kickest
- Le fasce gol possono essere riviste dall'organizzazione durante il campionato

La posizione in classifica rispecchierà il bilancio vittorie-sconfitte di ciascuna squadra. In caso di parità vince la squadra che ha più punti in Classifica Generale (come secondo criterio, vince la squadra che si è iscritta prima).

4C) CAMPIONATO CALCIATORI BRUTTI

Tra i vari campionati a classifica generale, sarà anche possibile partecipare gratuitamente ad una speciale lega di **Calciatori Brutti**. Le logiche di gioco sono esattamente le stesse del concorso generale, ma ci sono in palio speciali premi: per maggiori dettagli, vai alla sezione Premi del regolamento.

Al campionato di Calciatori Brutti si partecipa unendosi attraverso l'apposito bottone che si trova all'interno del sito; la partecipazione è gratuita e la squadra con cui si partecipa è la stessa del Concorso Generale. I punteggi sono calcolati come per il Concorso Generale.

5. GESTIONE SQUADRA

All'interno della sezione [Squadra](#) puoi gestire la tua Fanta rosa Kickest e potrai effettuare le seguenti operazioni:

- **sostituzioni:** a mercato aperto è possibile spostare giocatori dal campo alla panchina, e viceversa, senza alcun limite e penalizzazione. Tra un Turno e l'altro della Giornata Kickest, invece, è possibile inserire in campo solamente giocatori che non hanno ancora ottenuto un punteggio;

- **mercato:** tra una Giornata Kickest e l'altra è possibile effettuare un numero illimitato di trasferimenti acquistando nuovi giocatori sul mercato. Per fare posto ai nuovi arrivati è prima necessario tagliare un giocatore dalla propria rosa, recuperando immediatamente un ammontare di crediti pari al suo costo attuale. Alla chiusura del mercato viene calcolato un malus per ogni trasferimento effettuato rispetto alla squadra schierata nella Giornata precedente. Tale malus verrà applicato al punteggio della Fanta squadra Kickest nella Giornata di gioco successiva. I giocatori che dovessero lasciare il campionato di Serie A durante la stagione (per qualsiasi motivo) verranno visualizzati in rosso e non otterranno nessun punteggio. Il fanta-mister potrà tagliare il giocatore recuperandone i crediti durante la prima finestra utile di mercato. Diversamente, il giocatore rimarrà in rosa senza ottenere nessun punteggio;
- **cambio capitano:** a mercato aperto, così come tra un Turno e l'altro della Giornata Kickest, è possibile modificare la scelta del tuo capitano, a patto che il nuovo giocatore scelto non abbia ancora ottenuto un punteggio. Attenzione, una volta salvato il nuovo capitano non sarà più possibile selezionare quello precedente nel caso quest'ultimo abbia già disputato la sua partita;
- **cambio modulo:** a mercato aperto, così come tra un Turno e l'altro della Giornata Kickest, è possibile anche modificare il modulo con il quale è schierata la propria squadra, sempre facendo attenzione che un giocatore della panchina che ha già giocato non entri in campo, in quanto si tratta di un'operazione non consentita;
- **consegna formazione:** la formazione va salvata entro 1' dall'inizio della Giornata Kickest e dei rispettivi Turni di gioco della singola Giornata. In caso di mancato salvataggio della formazione, viene tenuta valida la formazione della Giornata precedente.

6. ACCOUNT PERSONALE

6A) TIPOLOGIA ACCOUNT

Puoi partecipare a Kickest Serie A scegliendo tra tre tipi di account: **ESORDIENTE** (gratuito), **CAMPIONE** (10,99€) o **PALLONE D'ORO** (14,99€). Puoi modificare il tuo account in ogni momento accedendo alla sezione [Premium](#).

	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 di SERIE A	4	5	6
Accesso all'area Statistiche avanzata	X	X	V
Assistenza Premium	X	V	V

Attenzione: durante 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.

6B) SINGOLI VANTAGGI

Durante tutta la stagione di Serie A, potrai arricchire il tuo account ESORDIENTE, CAMPIONE o PALLONE D'ORO con ulteriori vantaggi acquistabili separatamente (sezione [Premium > Singoli Vantaggi](#)):

- **Crediti EXTRA:** aumentano il tuo monte crediti massimo. Possono essere acquistati fino a un massimo complessivo di 20 crediti extra (tenendo conto anche di quelli acquistati tramite i pacchetti Premium);
- **Wildcard:** quando attivata azzerata tutti i malus già accumulati, o che verranno accumulati, durante l'intera Giornata Kickest in corso. Per attivare la Wildcard è necessario posizionare l'apposito interruttore su "ON". Le Wildcard sono acquistabili anche in aggiunta agli account, fino al massimale delle giornate previste a calendario.
- **Trasferimenti gratuiti:** azzerano il costo del singolo trasferimento. Esempio: se acquisto 3 trasferimenti gratuiti, per tutta la stagione potrò fare 3 cambi di mercato ogni giornata senza incorrere in malus. Si possono acquistare fino a un massimo di 5 Trasferimenti Gratuiti;
- **Numero giocatori da stessa squadra:** con l'account ESORDIENTE è possibile avere nella propria rosa un massimo 4 giocatori appartenenti alla stessa squadra di Serie A (allenatore compreso). Questo vantaggio permette di espandere tale limite fino a un massimo di 6 giocatori appartenenti alla stessa società.
- **Statistiche Avanzate:** consente l'accesso alla sezione di Statistiche Avanzate, la quale offre l'innovativa funzionalità "confronto" per paragonare le statistiche di due giocatori ed effettuare la scelta migliore;

Attenzione: 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.

Attenzione: i vantaggi sono validi solo per la stagione in corso. Al termine del campionato di Serie A 2018/19 verranno azzerati.

7. PREMI

Giocare a Kickest, il fanta statistico sulla Serie A di calcio, ti premia! Ogni squadra creata concorre automaticamente alla vittoria dei seguenti premi:

- **Premio di Giornata:** il primo classificato di ogni Giornata del Campionato Generale italiano vincerà un buono Amazon da 100€
- **Premi per Classifica Generale:** i primi 30 classificati del Campionato Generale italiano, al termine della stagione vinceranno:
 - 1° classificato: buono Amazon da 1.000€ + **trofeo personalizzato**;
 - 2° classificato: buono Amazon da 600€;
 - 3° classificato: buono Amazon da 400€;
 - 4° - 10° classificato: buono Amazon da 200€;
 - 11° - 20° classificato: buono Amazon da 100€;
 - 21° - 30° classificato: buono Amazon da 50€;

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, visita la sezione [Premi](#) e leggi il [Regolamento del concorso](#).

8. CONTATTI

Per qualsiasi domanda, dubbio o informazione per cui non trovi risposta qui sopra, consulta la sezione [FAQ](#) dove potrai trovare risposta alle principali domande e dubbi; se ancora non risolto, puoi scrivere all'indirizzo email info@kickest.it e ti risponderemo appena possibile.

Puoi trovarci anche su [Facebook](#), [Twitter](#) e [Google+](#)

9. POTERI DELL'ORGANIZZAZIONE

Kickest ha il potere di legiferare su qualunque aspetto del gioco, quali ad esempio: infrazioni o interpretazioni regolamentari, attribuzione di punteggi, annullamento giornate, recuperi e assegnazione dei premi, modifica di nomi offensivi o di cattivo gusto dati alle Fantasquadre.

Le decisioni di Kickest sono definitive e inappellabili. Qualora lo ritenesse necessario, Kickest ha il diritto di apportare qualunque modifica al gioco e alle regole. Qualsiasi modifica verrà tempestivamente comunicata tramite pop up all'accesso sul sito, tramite newsletter o altri canali ufficiali.

REGOLAMENTO KICKEST PREMIER LEAGUE

Benvenuto su Kickest, il **fanta italiano completamente statistico basato sulla Premier League di calcio**.

Ecco come funziona in 10 semplici punti:

1. **Squadra:** hai a disposizione 180 crediti Kickest (190 con l'account CAMPIONE e 200 con l'account PALLONE D'ORO) per completare la tua rosa composta da: 2 portieri, 5 difensori, 5 centrocampisti, 3 attaccanti e 1 allenatore
2. **Crediti Kickest:** a ogni giocatore e allenatore è associato un valore espresso in crediti Kickest. Tale valore può aumentare o diminuire nel corso della stagione a seconda delle prestazioni reali.
3. **Punteggi:** Stop al voto in pagella! Gli elementi della tua Fanta Squadra ottengono un punteggio basato interamente sulle statistiche reali registrate nel campionato di Premier League.
4. **Capitano:** seleziona un Capitano tra gli undici giocatori in campo, raddoppierà il suo punteggio Kickest.
5. **Live:** segui la tua Fanta Squadra in diretta durante le partite di Premier League e controlla il punteggio dei tuoi giocatori in tempo reale.
6. **Calendario:** ogni Giornata è suddivisa in turni di gioco Kickest. Un turno equivale al blocco di partite che si disputano in un singolo giorno. Tra un turno e l'altro puoi modificare il modulo, il capitano ed effettuare delle sostituzioni campo-panchina, a patto che i nuovi giocatori scelti non abbiamo ancora ottenuto un punteggio.
7. **Mercato:** tra una Giornata di Premier League e l'altra riapre il mercato e puoi effettuare trasferimenti vendendo i tuoi giocatori, recuperando il loro valore in crediti e acquistandone di nuovi. Attenzione però, ogni trasferimento ti costerà un malus sul punteggio della giornata successiva!
8. **Campionati:** la tua squadra parteciperà in automatico al Campionato Generale in cui sfiderai tutti gli utenti Kickest, ma potrai anche creare o unirti a Campionati Privati in cui sfidare i tuoi amici.
9. **Vantaggi:** il gioco è gratuito ma puoi acquistare dei Vantaggi per aumentare le possibilità di vittoria. Esempio: Crediti Extra per comporre la tua rosa, Wildcard per azzerare il malus accumulato a causa dei trasferimenti e molto altro.
10. **Premi:** tutti gli utenti italiani che hanno creato una squadra Kickest concorrono automaticamente al Campionato Generale e alla vittoria di fantastici premi.

Puoi giocare a Kickest durante tutto l'arco della stagione. Se ti registri dopo l'inizio del campionato: ti verrà attribuito un punteggio d'ingresso per essere da subito competitivo. Per qualsiasi dubbio consulta la relativa sezione del regolamento!

CREAZIONE SQUADRA

CALENDARIO

PUNTEGGI

- a. **PARTITE SOSPESE, RINVIATE O ANTICIPATE**
- b. **PUNTEGGIO GIOCATORI**
- c. **PUNTEGGIO ALLENATORI**
- d. **VARIAZIONE VALORI GIOCATORI E ALLENATORI**

CAMPIONATI

- e. **CLASSIFICHE**
- f. **CAMPIONATO TRA AMICI**

GESTIONE SQUADRA

ACCOUNT:

- g. **TIPOLOGIA ACCOUNT**
- h. **SINGOLI VANTAGGI**

PREMI

CONTATTI

POTERI DELL'ORGANIZZAZIONE

1. CREAZIONE SQUADRA

La tua Fanta Squadra deve essere composta da **15 giocatori** e da **1 allenatore** suddivisi come segue:

- n. 2 portieri
- n. 5 difensori
- n. 5 centrocampisti
- n. 3 attaccanti
- n. 1 allenatore

Puoi schierare la tua formazione titolare secondo uno dei seguenti **schemi di gioco** (difensori-centrocampisti-attaccanti):

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

Ad ogni giocatore e allenatore è associato un **valore d'acquisto** espresso in crediti. Al momento dell'iscrizione hai a disposizione **180 crediti** (190 se disponi dell'account CAMPIONE, 200 se disponi dell'account PALLONE D'ORO) per costruire la tua Fanta Squadra.

Ad ogni email possono essere associate 3 squadre.

2. CALENDARIO

Ogni giornata è suddivisa in **turni di gioco**, ovvero giorni singoli in cui si giocano blocchi di partite. Esempio:

- T1: sabato
- T2: domenica
- T3: lunedì

Tra un turno e l'altro puoi modificare la tua squadra cambiando modulo, capitano e inserendo nuovi giocatori dalla panchina, ma attenzione: a Giornata in corso può diventare capitano o entrare in campo solamente un giocatore che non ha ancora acquisito punteggio.

Le Giornate Kickest sono 38: si parte sabato 10 agosto 2019 con la Giornata 1 e si termina domenica 17 maggio 2020 con la Giornata 38.

Attenzione: durante il corso del campionato potrà capitare che le Giornate di Premier League subiscano variazioni in concomitanza con il calendario delle due coppe nazionali (FA Cup e Carabao Cup) ed in base alle squadre che resteranno in corsa in queste coppe. L'organizzazione avrà premura di aggiornare il calendario di gioco non appena ci saranno variazioni; ricorda di controllare sempre la sezione corrispondente e gli strumenti di contatto (email, notifica app) in modo da restare sempre aggiornato.

3. PUNTEGGI

Al termine di ogni Giornata, il **punteggio totale della tua Fanta Squadra** viene calcolato sommando il punteggio realizzato dai singoli giocatori della tua rosa, tenendo presente che otterranno punteggio solo gli 11 giocatori in campo (al termine della giornata) e l'allenatore, ma non i giocatori in panchina.

Attenzione

- al punteggio totale della squadra dovranno essere sottratti 2 punti per ogni trasferimento effettuato durante la finestra di mercato precedente all'inizio della Giornata Kickest (vedi paragrafo [Mercato](#)). Puoi diminuire o azzerare questo malus tramite i Trasferimenti Gratuiti e le Wildcard (vedi paragrafo Vantaggi).
- fino a 1 minuto prima dell'inizio della prima partita della stagione 2019/20 potrai effettuare un numero illimitato di trasferimenti senza accumulare punti di penalizzazione.
- se il punteggio della Fanta Squadra presenta due numeri decimali (Es. 245,25 pt), verrà approssimato per eccesso (Es. 245,3 pt)

Registrazione in ritardo: le Fanta Squadre create dopo la Giornata 1 del concorso Kickest ricevono un **punteggio di ingresso** per essere da subito competitive. Questo viene calcolato come media dei punteggi di tutte le Fanta Squadre iscritte a Kickest fino a quel momento. Il punteggio d'ingresso viene attribuito al termine della Giornata nella quale l'utente ha iscritto la propria Fanta Squadra. Inoltre, per ogni Giornata persa, il fanta-mister otterrà anche 0,5 crediti aggiuntivi per comporre la propria rosa (Esempio, se una squadra si registra prima della 7° Giornata, partirà non con 180 crediti ma 183,0 (0,5 x 6 giornate = 3,0 crediti in più)).

Attenzione: per le squadre che si registrano a Giornata in corso sarà possibile selezionare solo giocatori che devono ancora disputare la propria gara o che non hanno giocato nelle gare 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. Alla prima finestra utile di mercato il fanta-mister avrà a disposizione una Wildcard extra per poter effettuare i trasferimenti senza accumulare malus.

3A) PARTITE SOSPESE, RINVIATE O ANTICIPATE

Ai fini del gioco vanno distinti i seguenti casi:

- 1) Partita giocata per meno di 60 minuti, rinviata o anticipata fuori dalla giornata Kickest: TUTTI i giocatori coinvolti (compresi quelli squalificati e/o infortunati, nonché l'allenatore) otterranno un punteggio d'ufficio che sarà pari alla media punti Kickest ottenuta nelle giornate precedentemente disputate rispetto a quella in corso. Nel caso in cui, invece, una partita venga rinviata o posticipata prima dell'inizio della successiva giornata, sarà considerata regolarmente valida per la Giornata in corso, senza necessità di fare ricorso al punteggio d'ufficio.

- 2) La partita si è giocata per almeno 60 minuti: la partita sarà considerata valida ai fini del gioco e saranno validi tutti i bonus/malus della partita.

Il recupero dei rimanenti minuti di gioco della partita sospesa non sarà considerato ai fini della giornata di gioco.

Giornata rinviata: in caso di rinvio di tutta una giornata di campionato sarà comunicato prima o dopo tale evento tramite email e nella sezione news come procedere al recupero della giornata. In ogni caso però tutte le operazioni facoltative effettuate e non effettuate (esempio cambi extra di mercato) nella fase di avvicinamento alla giornata stessa verranno considerate valide.

3B) 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 Premier League	UGUALE PER TUTTI	AT T	C C	DI F	PO R
Bonus titolare	5				
Gol segnato		14	17	20	50
Assist	7				
Ammonizione	-2				
Espulsione	-5				
Autogol / Autogol provocato*	-5 / +5				
Rigore guadagnato	3				
Rigore causato	-3				
Rigore sbagliato	-5				
Rete inviolata (almeno 60' giocati)		0	2	6	8
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	0,1
Pallone perso	-0,3				
Tiro fuori porta	1				
Tiro in porta (pali e traverse)	3				
Contrasto vinto / perso	0,5 / -0,2				
Dribbling riuscito	0,5				
Salvataggio / Errore decisivo	3 / -3				
Gol subito (solo se in campo)		0	0	- 0,5	-1
Parata					2
Rigore parato					15

Il Capitano: ogni giornata deve essere scelto un Capitano tra i giocatori in campo, il suo punteggio verrà raddoppiato. Se non gioca, il bonus sarà perso. È comunque possibile modificare il capitano a Giornata in corso, tra un turno e l'altro di gioco, selezionando un giocatore che non è ancora 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.

*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.

Attenzione: il calciatore (incluso il portiere) espulso o ammonito mentre siede in panchina o nel tunnel degli spogliatoi o a fine partita: il malus per l'espulsione e quello per l'ammonizione non verrà conteggiato se questo calciatore non è mai sceso in campo. I malus valgono invece se ha giocato.

3C) PUNTEGGIO ALLENATORI

Il **punteggio del tuo allenatore** viene calcolato come la somma dei seguenti valori:

AZIONE ALLENATORE Premier League	BONUS / MALUS
Vittoria squadra appartenenza	3
Pareggio squadra appartenenza	1
Sconfitta squadra appartenenza	0
Gol fatto dalla propria squadra	5
Gol subito dalla propria squadra	-2
Rete inviolata (almeno 60')	5
Giocatore subentrante che segna	5
Bonus vittoria in trasferta	5
Malus sconfitta in casa	-3

Coefficiente allenatore: il punteggio del coach viene moltiplicato per un coefficiente calcolato sulla base della differenza di quotazione tra i due allenatori sfidanti (*per esempio, 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 ALLENATORE

Differenza crediti	Allenatore Quotazione Più Alta	Allenatore Quotazione Più Basso
> o = 10,00	0,50	2,00
8,00 - 9,99	0,55	1,80
6,00 - 7,99	0,60	1,60
4,00 - 5,99	0,65	1,40
3,00 - 3,99	0,70	1,30
2,00 - 2,99	0,80	1,20
1,00 - 1,99	0,90	1,10
0,00 - 0,99	1,00	1,00

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.

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

3D) VARIAZIONE VALORE GIOCATORI E ALLENATORI

Il valore in crediti di ciascun giocatore e allenatore varia dopo ogni Giornata in base ai seguenti fattori:

- Il **punteggio** ottenuto nella singola Giornata.
- Un **coefficiente**, ovvero un parametro che dipende dal valore del giocatore (*per esempio, un giocatore dal basso valore che ottiene un punteggio molto alto, crescerà maggiormente rispetto ad un giocatore dal valore alto che ottiene lo stesso punteggio*).

Il valore di un **Giocatore** o **Allenatore** può decrescere fino ad un minimo di 4 crediti.

A mercato aperto, all'interno della sezione **Squadra**, visualizzerai quindi due informazioni:

- **Crediti disponibili**: sono i crediti eventualmente avanzati in fase di creazione squadra o dalla compravendita di giocatori (comprensivi di eventuale variazione del valore degli stessi)
- **Valore squadra**: la somma del valore dei giocatori che compongono la tua squadra (comprese le eventuali plusvalenze e/o minusvalenze)

Secondo questa logica, quindi, compiere delle scelte vincenti significa scommettere su giocatori in grado di incrementare il proprio valore nel tempo e che, in caso di vendita, possano generare plusvalenza (e quindi un aumento del monte crediti disponibile).

Esempio: la somma dei valori dei giocatori della mia Fanta Squadra è 180 e ho 2 crediti ancora utilizzabili (Totale Valore squadra: 182). Il giocatore X, che costa 10 crediti, dopo la prima Giornata Kickest incrementa il proprio valore di +2. Il valore della mia squadra passa quindi a 184. Se vendo il giocatore X, potrò quindi sostituirlo con uno da 12. Il valore della mia squadra rimane di 184, fino alla prossima Giornata.

4. CAMPIONATI

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

- **Campionato generale**: comprende tutte le Fanta Squadre iscritte a Kickest.
- **Campionato di Squadra Preferita**: comprende tutte le Fanta Squadre Kickest che hanno scelto la medesima squadra di calcio appartenente al campionato di Premier League.

4A) CLASSIFICHE

Le **classifiche** a cui l'utente partecipa – automaticamente – sono le seguenti:

1. **Classifica di Giornata**: rappresenta la classifica stilata sulla base dei punteggi della singola Giornata.
2. **Classifica Generale**: rappresenta la somma dei punteggi ottenuti dalla propria squadra in tutte le Giornate della stagione in corso.

Ciascuna di queste Classifiche prevede dei **Premi** per i vincitori, trovi tutti i dettagli nel paragrafo dedicato!

In caso di parità tra due o più squadre:

- **Classifica di giornata**: verrà considerato come primo criterio il maggior punteggio nella classifica del Campionato Generale, come secondo criterio il maggior valore – in termini di crediti - della rosa e come terzo criterio la data di iscrizione (si classifica prima chi si è iscritto prima);
- **Classifica Generale**: verrà considerato come unico criterio la data e orario di creazione della squadra (si classifica prima chi ha creato prima la squadra).

4B) CAMPIONATO TRA AMICI

Oltre ai campionati pubblici, **puoi partecipare gratuitamente ad un numero illimitato di campionati tra amici**, ovvero campionati privati in cui puoi sfidare direttamente altri fanta-allenatori. Le rose non sono esclusive: si partecipa con la stessa squadra iscritta al Campionato Generale. Questo significa che gli stessi calciatori possono essere in più squadre contemporaneamente, a meno di essersi accordati tra amici su quali calciatori possono essere selezionati da ogni partecipante al campionato.

I campionati tra amici possono essere di due tipi:

Modalità “Classifica generale”

Le squadre partecipanti si classificano, giornata dopo giornata, in base ai punteggi totalizzati dai propri giocatori. È uguale al Campionato Generale, ma comprende solamente gli utenti appartenenti a quel determinato campionato. In caso di parità tra due più squadre valgono gli stessi criteri del Campionato Generale.

Modalità “Scontro diretto”

Nella modalità a scontro diretto gli utenti si sfidano ogni Giornata in una partita secondo un calendario prestabilito e viene assegnato loro un punteggio in base al risultato (vittoria, pareggio o sconfitta).

Al punteggio totale ottenuto dalle squadre corrisponde un numero di gol variabile che determina il risultato della partita. Trattandosi di un gioco con punteggio statistici (e quindi più alti di quelli classici), anche le fasce gol (ed il fattore campo) differiscono rispetto al fanta classico. Ecco le fasce 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

- Viene assegnato anche il fattore campo alla squadra che gioca in casa. Il fattore campo vale 6 punti.
- In base ai gol segnati, le squadre potranno vincere la partita (ottenendo +3 punti in classifica), pareggiare (+1 punto in classifica) o perdere (0 punti in classifica).
- Vince il campionato la squadra con il maggior numero di punti in classifica. In caso di arrivo a pari merito alla fine del campionato, vince la squadra che ha più punti in classifica generale. Come secondo criterio, vince la squadra con la miglior differenza reti e come terzo criterio, vince la squadra che ha realizzato il maggior numero di gol nel campionato. Infine, come quarto criterio, vince la squadra che si è iscritta prima.
- Il Campionato a Scontro Diretto può essere composto da un massimo di 18 squadre
- Nel caso in cui un campionato a Scontro Diretto presenti meno di 18 squadre, le partite si ripeteranno ciclicamente fino all'ultima giornata di campionato.
- Nel caso in cui il campionato sia composto da un numero dispari di squadre, verrà creata automaticamente una squadra di default denominata "Squadra Kickest" a cui verrà assegnato ad ogni giornata un punteggio pari alla media dei punti totalizzati nella giornata in corso da tutte le squadre iscritte a Kickest
- Le fasce gol possono essere riviste dall'organizzazione durante il campionato

La posizione in classifica rispecchierà il bilancio vittorie-pareggi-sconfitte di ciascuna squadra. In caso di parità vince la squadra che

ha più punti in Classifica Generale (come secondo criterio, vince la squadra che si è iscritta prima).

5. GESTIONE SQUADRA

All'interno della sezione [Squadra](#) puoi gestire la tua Fanta rosa Kickest e potrai effettuare le seguenti operazioni:

- **sostituzioni:** a mercato aperto è possibile spostare giocatori dal campo alla panchina, e viceversa, senza alcun limite e penalizzazione. Tra un Turno e l'altro di una singola Giornata, è possibile inserire in campo solamente giocatori che non hanno ancora ottenuto un punteggio;
- **mercato:** tra una Giornata e l'altra è possibile effettuare un numero illimitato di trasferimenti acquistando nuovi giocatori sul mercato. Per fare posto ai nuovi arrivati è prima necessario tagliare un giocatore dalla propria rosa, recuperando immediatamente un ammontare di crediti pari al suo costo attuale. Alla chiusura del mercato viene calcolato un malus per ogni trasferimento effettuato rispetto alla squadra schierata nella Giornata precedente. Tale malus verrà applicato al punteggio della Fanta squadra Kickest nella Giornata di gioco successiva.
I giocatori che dovessero lasciare il campionato di Premier League durante la stagione (per qualsiasi motivo) verranno visualizzati in rosso e non otterranno nessun punteggio. Il fanta-mister potrà tagliare il giocatore recuperandone i crediti durante la prima finestra utile di mercato. Diversamente, il giocatore rimarrà in rosa senza ottenere nessun punteggio;
- **cambio capitano:** a mercato aperto, così come tra un Turno e l'altro di una singola Giornata, è possibile modificare la scelta del tuo capitano, a patto che il nuovo giocatore scelto non abbia ancora ottenuto un punteggio. Attenzione, una volta salvato il nuovo capitano non sarà più possibile selezionare quello precedente nel caso quest'ultimo abbia già disputato la sua partita;
- **cambio modulo:** a mercato aperto, così come tra un Turno e l'altro di una singola Giornata, è possibile anche modificare il modulo con il quale è schierata la propria squadra, sempre facendo attenzione che un giocatore della panchina che ha già giocato non entri in campo, in quanto si tratta di un'operazione non consentita;
- **consegna formazione:** la formazione va salvata entro 1' dall'inizio della Giornata e dei rispettivi Turni di gioco della singola Giornata. In caso di mancato salvataggio della formazione, viene tenuta valida la formazione della Giornata precedente.

6. ACCOUNT PERSONALE

6A) TIPOLOGIA ACCOUNT

Puoi partecipare a Kickest Premier League scegliendo tra tre tipi di account: **ESORDIENTE** (gratuito), **CAMPIONE** (10,99€) o **PALLONE D'ORO** (14,99€). Puoi modificare il tuo account in ogni momento accedendo alla sezione [Premium](#).

	ESORDIENTE	CAMPIONE	PALLONE D'ORO
	Gratis	10,99 €	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 di Premier League	4	5	6
Assistenza Premium	X	V	V

Attenzione: 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.

6B) SINGOLI VANTAGGI

Durante tutta la stagione di Premier League, potrai arricchire il tuo account ESORDIENTE, CAMPIONE o PALLONE D'ORO con ulteriori vantaggi acquistabili separatamente (sezione [Premium > Singoli Vantaggi](#)):

- **Crediti EXTRA:** aumentano il tuo monte crediti massimo. Possono essere acquistati fino a un massimo complessivo di 20 crediti extra (tenendo conto anche di quelli acquistati tramite i pacchetti Premium);
- **Wildcard:** quando attivata azzerata tutti i malus già accumulati, o che verranno accumulati, durante l'intera Giornata Kickest in corso. Per attivare la Wildcard è necessario posizionare l'apposito interruttore su "ON". Le Wildcard sono acquistabili anche in aggiunta agli account, fino al massimale delle giornate previste a calendario.
- **Trasferimenti gratuiti:** azzerano il costo del singolo trasferimento. Esempio: se acquisto 3 trasferimenti gratuiti, per tutta la stagione potrò fare 3 cambi di mercato ogni giornata senza incorrere in malus. Si possono acquistare fino a un massimo di 5 Trasferimenti Gratuiti;
- **Numero giocatori da stessa squadra:** con l'account ESORDIENTE è possibile avere nella propria rosa un massimo 4 giocatori appartenenti alla stessa squadra di Premier League (allenatore compreso). Questo vantaggio permette di espandere tale limite fino a un massimo di 6 giocatori appartenenti alla stessa società.

Attenzione: 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.

Attenzione: i vantaggi sono validi solo per la stagione in corso. Al termine del campionato di Premier League 2019/20 verranno azzerati.

7. PREMI

Giocare a Kickest, il fanta statistico sulla Premier League di calcio, ti premia! Ogni squadra creata concorre automaticamente alla vittoria dei seguenti premi:

- **Premio di Giornata:** il primo classificato di ogni Giornata del Campionato Generale italiano vincerà un buono Amazon da 50€
- **Premi per Classifica Generale:** i primi 30 classificati del Campionato Generale italiano, al termine della stagione vinceranno:
 - 1° classificato: buono Amazon da 500€;
 - 2° classificato: buono Amazon da 300€;
 - 3° classificato: buono Amazon da 200€;
 - 4° - 10° classificato: buono Amazon da 100€;
 - 11° - 20° classificato: buono Amazon da 50€;
 - 21° - 30° classificato: buono Amazon da 30€;

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, visita la sezione [Premi](#) e leggi il [Regolamento del concorso](#).

8. CONTATTI

Per qualsiasi domanda, dubbio o informazione per cui non trovi risposta qui sopra, scrivi all'indirizzo email info@kickest.it e ti risponderemo appena possibile.

Puoi trovarci anche su [Facebook](#) e [Instagram](#)

9. POTERI DELL'ORGANIZZAZIONE

Kickest ha il potere di legiferare su qualunque aspetto del gioco, quali ad esempio: infrazioni o interpretazioni regolamentari, attribuzione di punteggi, annullamento giornate, recuperi e assegnazione dei premi, modifica di nomi offensivi o di cattivo gusto dati alle Fantasquadre.

Le decisioni di Kickest sono definitive e inappellabili. Qualora lo ritenesse necessario, Kickest ha il diritto di apportare qualunque modifica al gioco e alle regole. Qualsiasi modifica verrà tempestivamente comunicata tramite pop up all'accesso sul sito, tramite newsletter o altri canali ufficiali.