

# **REGOLAMENTO FANTAGOALMANIA 2024/2025**

BENVENUTI ALLA PRIMA EDIZIONE DI "FANTA GOALMANIA", DI SEGUITO IL REGOLAMENTO E LA RISPETTIVA MODALITA D'ISCRIZIONE .

**OGNI FANTA ALLENATORE CHE PARTECIPA ACCETTA DI FARE UNA PICCOLA PREMESSA:**

MI IMPEGNERO' A GIOCARE NEL RISPETTO DELLO STATUTO DELL'ASSOCIAZIONE, DEL PRESENTE REGOLAMENTO E DELLE DECISIONI DEL CONSIGLIO DIRETTIVO, CHE MI HA INVITATO A PARTECIPARE ,E SOPRATTUTTO, NEL RISPETTO DEI MIEI AVVERSARI, CERCANDO DI BATTERLI IN OGNI COMPETIZIONE, CONSAPEVOLE CHE SI TRATTA SOLO DI UN BELLISSIMO GIOCO . HO VOGLIA DI DIVERTIRMI E CONDIVIDERE CON TUTTI I PARTECIPANTI LA PASSIONE PER IL CALCIO ED IL FANTACALCIO .

## **MODALITA' D'ISCRIZIONE**

PER PARTECIPARE AL GIOCO FANTACALCIOE' NECESSARIO REGISTRARSI SULL'APP "LEGHE FANTACALCIO" DI QUADRONICA S.R.L (SCARICABILE GRATUITAMENTE SU DISPOSITIVI IOS O ANDROID) OPPURE REGISTRARSI AL SITO WEB "WWW.LEGHE.FANTACALCIO.IT". **LA LEGA "FANTA GOALMANIA" INIZIERA' ALLA QUARTA GIORNATA DI LEGA SERIE A DOPO LA CHIUSURA DEL CALCIO MERCATO ESTIVO**

LA QUOTA D'ISCRIZIONE PARI AD €100 VA VERSATA IN UN'UNICO PAGAMENTO ENTRO E NON OLTRE DOMENICA 8 SETTEMBRE 2024. L'INIZIATIVA E' DEDICATA ESCLUSIVAMENTE AI SOCI DELL'ASSOCIAZIONE GOALMANIA PERTANTO, SI PRECISA CHE, IL VERSAMENTO DI €100 EFFETTUATO E' DA CONSIDERARSI QUOTA D'ISCRIZIONE ALL'ASSOCIAZIONE GOALMANIA .

E' POSSIBILE ISCRIVERSI DAL SITO [WWW.FANTACALCIOGOALMANIA.IT](http://WWW.FANTACALCIOGOALMANIA.IT) ACQUISTANDO IL PRODOTTO "ISCRIZIONE FANTAGOALMANIA 2024/2025" E REGISTRARSI TRAMITE MODULO RELATIVO **INSERENDO LA STESSA EMAIL UTILIZZATA IN FASE DI REGISTRAZIONE SU LEGHE FANTACALCIO**

E' POSSIBILE ISCRIVERSI PRESSO I PARTNER ADERENTI ALL'INIZIATIVA TROVANDO QUELLO PIU' VICINO A TE CONSULTANDO L'ELENCO COMPLETO SUL SITO [WWW.FANTAGOALMANIA.IT](http://WWW.FANTAGOALMANIA.IT)

AL TERMINE DELLA REGISTRAZIONE RICEVERAI UN EMAIL (VERIFICARE ANCHE LA CASELLA SPAM) O UN MESSAGGIO WHATSAPP PER POTER ENTRARE A FAR PARTE DELLA NOSTRA LEGA. (ENTRO 24 ORE)

LA QUOTA VERSATA DA DIRITTO DI PARTECIPAZIONE A TUTTE LE COMPETIZIONI RELATIVE AL FANTACALCIO :

- FANTA GOALMANIA 24/25

- SPEEDY CUP ESPRESSO

-SPEEDY CUP VERDENOVA

- SPEEDYMANIA CUP

- SUPER JACKPOT WE WASH

- SQUIDMANIA CUP

## **CREAZIONE DELLA ROSA**

LA CREAZIONE DELLA ROSA DEVE ESSERE EFFETTUATA ENTRO E NON OLTRE DOMENICA 8 SETTEMBRE 2024

LA CREAZIONE DELLA ROSA SI BASA SULLE QUOTAZIONE ATTRIBUITE AI CALCIATORI DALLA REDAZIONE DI LEGHE FANTACALCIO

I CREDITI A DISPOSIZIONE PER OGNI SINGOLA SQUADRA SONO PARI A **270** FANTAMILIONI. SE NON SI SPENDONO TUTTI I FANTAMILIONI, LA RIMANENZA POTRA' ESSERE UTILIZZATA PER IL MERCATO DI RIPARAZIONE O CAMBI LIBERI.

LA ROSA DEVE OBBLIGATORIAMENTE COMPRENDERE 25 GIOCATORI COSI' DIVISA :

- 3 PORTIERI

-8 DIFENSORI

-8 CENTROCAMPISTI

-6 ATTACCANTI

NB: OGNI FANTA ALLENATORE POTRA' MODIFICARE ILLIMITATAMENTE LA SUA ROSA FINO A DOMENICA 8 SETTEMBRE 24 . LA LEGA FANTA GOALMANIA INIZIERA' ALLA **QUARTA** GIORNATA DELLA LEGA SERIE A QUANDO IL CALCIO MERCATO E' CHIUSO

IL NOME SQUADRA VA INDICATO NEL MODULO DI ISCRIZIONE E **NON PUO' ESSERE CAMBIATO** DURANTE IL CORSO DELLA STAGIONE . NEL NOME NON POSSONO ESSERE UTILIZZATE PAROLE VOLGARI, INGIUROSE, RAZZIALI E ,IN OGNI CASO, OFFENSIVE PER LA SENSIBILITA COMUNE O CONTRARI ALLA LEGGE.

## **MERCATO DI RIPARAZIONE**

CI SARANNO 3 SESSIONI DI MERCATO PROGRAMMATE, ALCUNE IN COINCIDENZA DELLE SOSTE DEL CAMPIONATO DI SERIE A PER LE NAZIONALI , ALTRE IN CORSO DI CAMPIONATO:

- 1<sup>^</sup> SESSIONE DALLA FINE DELLA **DODICESIMA (12)** GIORNATA ALL'INIZIO DELLA **TREDICESIMA (13)** GIORNATA DEL CAMPIONATO DI SERIE A

-2<sup>^</sup> SESSIONE DALLA FINE DELLA **VENTIDUESIMA (22)** GIORNATA ALL'INIZIO DELLA **VENTITREESIMA(23)** GIORNATA DEL CAMPIONATO DI SERIE A

-3<sup>^</sup> SESSIONE DALLA FINE DELLA **VENTINOVESIMA (29)** GIORNATA ALL'INIZIO DELLA **TRENTESIMA (30)** GIORNATA DEL CAMPIONATO DI SERIE A

QUANDO SI DECIDE DI EFFETTUARE UN CAMBIO VERRA' CONSIDERATA LA QUOTAZIONE **ATTUALE** DEL CALCIATORE ( NON QUELLA DI ACQUISTO ). GENERANDO QUINDI UNA **PLUSVALENZA** O UNA **MINUSVALENZA**

**ESEMPIO:** SE HAI ACQUISTATO LAUTARO MARTINEZ PER 70 FANTAMILIONI E SI DECIDE DI SVINCOLARLO QUANDO IL SUO VALORE, MAGARI PER INFORTUNIO, SCENDE A 40 FANTAMILIONI, RICEVERAI 40 FANTAMILIONI CREANDO UNA **MINUSVALENZA** DI 30 FANTAMILIONI. INVECE, SE IL SUO VALORE , MAGARI DOPO AVER SIGLATO 15 RETI , SALE A 90 FANTAMILIONI, RICEVERAI 90 FANTAMILIONI CREANDO UNA **PLUSVALENZA** DI 20 FANTAMILIONI

## **FORMAZIONE**

OGNI FANTA ALLENATORE DEVE SCHIERARE LA PROPRIA FORMAZIONE SULL'APP LEGHE FANTACALCIO PER OGNI TURNO DI CAMPIONATO SPECIFICANDO 11 CALCIATORI TITOLARI E 7 PANCHINARI UTILIZZANDO I GIOCATORI PRESENTI NELLA PROPRIA ROSA .

E' POSSIBILE SCHIERARE LA PANCHINA ANCHE SENZA PORTIERE( PER ESEMPIO: 2 DIFENSORI, 4 CENTROCAMPISTI E 1 ATTACCANTE)

LA PANCHINA SARA' LIBERA SIA NELLA SCELTA DEI CALCIATORI CHE NELL'ORDINE MA, L'INGRESSO DI UN CALCIATORE DALLA PANCHINA E' DETERMINATO DALL'ORDINE IN CUI SONO STATI SCHIERATI E DAL LORO RUOLO .NEL CASO IN CUI UNO O PIU'TITOLARI (FINO AD UN MASSIMO DI 5) NON DOVESSERO PRENDERE VOTO ENTRERA' LA PRIMA RISERVA DELLO STESSO RUOLO (P=P - D=D - C=C - A=A )

ESEMPIO : SCHIERO IN DIFESA **DI LORENZO** PRIMO PANCHINARO E **CALAFIORI** SECONDO PANCHINARO. IL SISTEMA MANDA IN CAMPO IN CASO DI NECESSITA' IL PRIMO PANCHINARO SCELTO( IN QUESTO CASO DI LORENZO).

I MODULI DI GIOCO VALIDI PER L'INSERIMENTO DELLA FORMAZIONE SONO I SEGUENTI ED IN VERSIONE CLASSICA ( NO MANTRA ) :

- **3 - 4 - 3**

- 3 - 5 - 2

- 4 - 5 - 1

- 4 - 4 - 2

- 4 - 3 - 3

- 5 - 4 - 1

- 5 - 3 - 2

**NB: NON E' PRESENTE IL CAMBIO MODULO**

## **CONSEGNA FORMAZIONE**

LA FORMAZIONE PUO' ESSERE INSERITA O MODIFICATA FINO AD 1 MINUTO PRIMA DALL'INIZIO DELLA PRIMA GARA DELLA GIORNATA. IL MANCATO INSERIMENTO DELLA FORMAZIONE ENTRO L'ORARIO PREVISTO , PREVEDE L'INSERIMENTO AUTOMATICO DELLA FORMAZIONE UTILIZZATA NELLA GIORNATA PRECEDENTE.

QUALORA NON VENISSE CONSEGNATA LA FORMAZIONE ALLA PRIMA GIORNATA DI LEGA FANTAGOALMANIA ( 4 GIORNATA DI SERIE A ) , LA SQUADRA TOTALIZZERA' 0 PUNTI POICHE' IL SISTEMA NON RIUSCIREBBE A RECUPERARE IN ALCUN MODO UNA FORMAZIONE PRECEDENTE.

SI RACCOMANDA DI VERIFICARE, USCENDO E RIENTRANDO ANCHE PIU' VOLTE NELL'APP O SUL SITO, CHE LA FORMAZIONE SIA STATA INSERITA CORRETTAMENTE, ESSENDO POSSIBILE CHE PER PROBLEMI DI CONNESSIONE LA FORMAZIONE RISULTI SALVATA MA IN REALTA' NON VENGA CORRETTAMENTE INVIATA AL SERVER DI LEGHE FANTACALCIO

## **BONUS E MALUS**

AL VOTO DEL SINGOLO CALCIATORE SI CONSIDERANNO ANCHE I SEGUENTI BONUS E MALUS:

- GOL SEGNATO +3
- RIGORE SEGNATO +3
- RIGORE PARATO + 3
- ASSIST +1
- PORTIERE IMBATTUTO +1

- AMMONIZIONE -0,5
- ESPLUSIONE -1
- GOL SUBITO -1
- AUTOGOL -2
- RIGORE SBAGLIATO -3

NB: PER L'ELABORAZIONE DELLE PAGELLE E DEI RISULTATI FINALI SI FA ESCLUSIVAMENTE AI VOTI DI LEGHE FANTACALCIO

## **MODIFICATORE DI DIFESA**

IL MODIFICATORE DI DIFESA E' UN BONUS CHE SI CALCOLA SOLO SE IL PORTIERE ED ALMENO 4 DIFENSORI PORTANO PUNTEGGIO ALLA SQUADRA. OCCORRE QUINDI SCHIERARE UN MODULO CON ALMENO 4 DIFENSORI.

SI CONSIDERANO IL VOTO IN PAGELLA DEL PORTIERE E DEI 3 MIGLIOR VOTI OTTENUTI DAI DIFENSORI ( SENZA CONSIDERARE BONUS E MALUS)

SI CALCOLA LA MEDIA DI QUESTI 4 VOTI E DAL RISULTATO OTTENUTO SI OTTENGONO I SEGUENTI BENEFICI

<b>MEDIA VOTO</b>	<b>LA SQUADRA OTTIENE</b>	<b>BONUS</b>
MINORE DI 6	LA SQUADRA OTTIENE	0
DA 6 A 6,49	LA SQUADRA OTTIENE	+1
DA 6,50 A 6,99	LA SQUADRA OTTIENE	+3
DA 7 IN POI	LA SQUADRA OTTIENE	+6

**NB: L'OPZIONE MODIFICATORE DI DIFESA NON E' OBBLIGATORIA, MA SI ATTIVA IN AUTOMATICO OGNI QUALVOLTA VIENE INSERITA UNA FORMAZIONE CON ALMENO 4 DIFENSORI IN CAMPO**

## **CASI PARTICOLARI DI VOTO**

- *CALCIATORE SENZA VOTO CON AMMONIZIONE : NESSUN VOTO ATTRIBUITO, ENTRA LA SUA RISERVA*
- *CALCIATORE SENZA VOTO E SENZA BONUS E MALUS : NESSUN VOTO ATTRIBUITO, ENTRA LA SUA RISERVA*
- *PORTIERE SENZA VOTO: A DISCREZIONE DELLA REDAZIONE FANTACALCIO.IT*

## **RINVIO, ANNULLAMENTO E SOSPENSIONE PARTITE O ANNULLAMENTO CAMPIONATO SERIE A**

*NEL CASO DI PARTITE RINVIATE, SOSPESE O GIOCATE CON STRAORDINARIO ANTICIPO O POSTICIPO , TUTTI I CALCIATORI RICEVERANNO VOTO 6 D'UFFICIO . QUESTO TRANNE CHE LA PARTITA VENGA GIOCATA NELL'ARCO TEMPORALE CHE VA DALLA FINE DELLA GIORNATA PRECEDENTE ALL'INIZIO DELLA GIORNATA SUCCESSIVA . IN QUEL CASO SI ATTENDERA' LA CONCLUSIONE DI TUTTE LE PARTITE DI QUEL TURNO DI CAMPIONATO PER EFFETTUARE I CALCOLI DI GIORNATA .*

*NEL CASO IN CUI LA PARTITA VENGA ASSEGNATA A TAVOLINO I CALCIATORI DI ENTRAMBE LE SQUADRE RICEVERANNO VOTO 6 D'UFFICIO*

*NEL CASO IN CUI UN'INTERA GIORNATA VENISSE SOSPESA SI PROSEGUIREBBE CON NORMALE CALENDARIO INTERNO*

*NEL CASO IN CUI VENGANO SOSPESE PIU' PARTITE NELLA STESSA GIORNATA ( ALMENO 4 SU 10) TUTTI I CALCIATORI DELLA SERIE A RICEVERANNO VOTO 6 D'UFFICIO ( SEMPRE CONSIDERANDO LA REGOLA DELL'ARCO TEMPORALE PER LA RIPRESA DELLA GARA)*

*NEL CASO DI SOSPENSIONE DEL CAMPIONATO DI SERIE A PER QUALSIASI MOTIVO DOVUTO AD ESEMPIO A CATASTROFI, GUERRE O PANDEMIE, IN GIOCO RIMARRA SOSPESO E RIPRENDERA' ALLA RIPRESA DEL CAMPIONATO DI SERIE A.*

*NEL CASO DI ANNULLAMENTO O INTERRUZIONE DEFINITIVA DEL CAMPIONATO DI SERIE A LA CLASSIFICA PARZIALE DIVENTA IMMEDIATAMENTE, E **SENZA POSSIBILITA' DI REVOCA** , CLASSIFICA FINALE .*

## **REGOLAMENTO FANTA GOALMANIA 24-25**

*LA LEGA "FANTAGOAL MANIA" HA INIZIO ALLA QUARTA GIORNATA DI SERIE A E TERMINA ALLA TRENTOTTESIMA(38) GIORNATA DI SERIE A.*

LA COMPETIZIONE E' TUTTI CONTRO TUTTI IN MODALITA' "1 VS TUTTI " E PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE. AL TERMINE DI OGNI GIORNATA SI SOMMANO I RISULTATI OTTENUTI CON QUELLI DELLE GIORNATE PRECEDENTI. VINCE LA SQUADRA CHE AVRA' TOTALIZZATO PIU' PUNTI AL TERMINE DELL'ULTIMA GIORNATA DI LEGA SERIE A E LEGA "FANTA GOALMANIA"

IN CASO DI PARITA' DI PUNTEGGIO DI DUE O PIU' SQUADRE, IL PREMIO SARA' ASSEGNATO ALLA SQUADRA CHE LA GIORNATA PRECEDENTE SI TROVAVA NELLA POSIZIONE DI CLASSIFICA PIU' ALTA.

NB: L'APPLICAZIONE LEGHE FANTACALCIO HA IL LIMITE DI PARTECIPANTI FISSATO A 256 PER CIASCUNA COMPETIZIONE, QUINDI L'ORGANIZZAZIONE CREERA' PIU' COMPETIZIONI LEGATE TRA LORO (FANTAGOALMANIA1, FANTAGOALMANIA 2, FANTA GOALMANIA 3 ECC ECC ). LA CLASSIFICA GENERALE SARA' IL RISULTATO DELL'UNIONE DI TUTTE LE COMPETIZIONI.

## **REGOLAMENTO SQUIDMANIA CUP**

A QUESTA COMPETIZIONE PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE. SQUIDMANIA CUP SI SVOLGE IN 6 ROUND IN MODALITA' "SOPRAVVIVENZA" IN CORRISPONDENZA CON LA 14-15-16-17-18-19 GIORNATA DI SERIE A( QUINDI 11-12-13-14-15-16 DELLA LEGA GOAL MANIA). PER PASSARE AL ROUND SUCCESSIVO DEVI RAGGIUNGERE L'OBIETTIVO PREFISSATO. DI SEGUITO L'ELENCO DEGLI OBIETTIVI:

**- 1 ROUND** PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE , PER ACCEDERE AL 2 ROUND BISOGNA RAGGIUNGERE ALMENO 70 PUNTI ALLA 14 ESIMA GIORNATA DI SERIE A (11 ESIMA GIORNATA DELLA LEGA FANTA GOALMANIA) , CHI NON RAGIGUNGE QUOTA 70 PUNTI E' ELIMINATO.

**- 2 ROUND** PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE SOPRAVVISUTE , PER ACCEDERE AL 3 ROUND BISOGNA RAGGIUNGERE ALMENO 72 PUNTI ALLA 15 ESIMA GIORNATA DI SERIE A( 12 ESIMA GIORNATA DELLA LEGA FANTA GOALMANIA) , CHI NON RAGIGUNGE QUOTA 72 PUNTI E' ELIMINATO.

**- 3 ROUND** PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE SOPRAVVISUTE, PER ACCEDERE AL 4 ROUND BISOGNA RAGGIUNGERE ALMENO 75 PUNTI ALLA 16 ESIMA GIORNATA DI SERIE A (13 ESIMA GIORNATA DELLA LEGA FANTA GOALMANIA) , CHI NON RAGIGUNGE QUOTA 75 PUNTI E' ELIMINATO.

**- 4 ROUND** PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE SOPRAVVISUTE , PER ACCEDERE AL 5 ROUND BISOGNA RAGGIUNGERE ALMENO 77 PUNTI ALLA 17 ESIMA GIORNATA DI SERIE A (14 ESIMA GIORNATA DELLA LEGA FANTA GOAL MANIA) , CHI NON RAGIGUNGE QUOTA 77 PUNTI E' ELIMINATO.

**- 5 ROUND** PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE SOPRAVVISUTE , PER ACCEDERE AL 6 ED ULTIMO ROUND BISOGNA RAGGIUNGERE ALMENO 79 PUNTI ALLA 18 ESIMA GIORNATA DI SERIE A (15 ESIMA GIORNATA DELLA LEGA FANTA GOALMANIA) , CHI NON RAGIGUNGE QUOTA 79 PUNTI E' ELIMINATO.

**- 6 ROUND** PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE SOPRAVVISUTE. SI AGGIUDICA IL MONTEPREMI CHI TOTALIZZA IL PUNTEGGIO PIU' ALTO DELLA 19 ESIMA GIORNATA DI SERIE A (16 ESIMA GIORNATA DELLA LEGA FANTA GOALMANIA)

NB: IN CASO DI PARI MERITO DI DUE O PIU' SQUADRE , SI SOMMA IL PUNTEGGIO OTTENUTO IN TUTTI E 6 ROUND E CHI HA TOTALIZZATO PIU' PUNTI SARA' IL VINCITORE. IN CASO DI ULTERIORE PARITA' SI ANDRA A CONSIDERARE CHI HA OTTENUTO PIU' VOLTE IL PUNTEGGIO PIU' ALTO NEI 5 ROUND PRECEDENTI .

## **REGOLAMENTO JACKPOT WE WASH**

AD OGNI GIORNATA DI LEGA FANTA GOALMANIA (A PARTIRE DALLA PRIMA) VERRANNO DESTINATI 100€ CHE SI SOMMERANNO ,GIORNATA DOPO GIORNATA, ACCRESCENDO IL MONTEPREMIO **JACKPOT WE WASH**.

**TOTALIZZA ALMENO 105 PUNTI IN UNICA GIORNATA ED IL JACKPOT WE WASH ACCUMULATO FINO A QUEL MOMENTO E' TUO!**

IN CASO DI PARITA' DI 2 O PIU' SQUADRE , IL PREMIO SARA' DIVISO IN PARTI UGUALI.

OGNI VOLTA CHE VIENE AGGIUDICATO IL **JACKPOT WE WASH** RIPARTE DA 100€ E SEGUIRA' SEMPRE LO STESSO CRITERIO CRESCENDO DI GIORNATA IN GIORNATA DI 100€.

## **REGOLAMENTO PREMIO SETTIMANALE**

AD OGNI GIORNATA DELLA LEGA FANTA GOALMANIA VERRA' DESTINATO UN PREMIO DEL VALORE DI **100€** ALLA SQUADRA CHE RAGGIUNGERA' IL PUNTEGGIO PIU' ALTO NELLA SINGOLA GIORNATA.

A PARITA' DI PUNTEGGIO DI DUE O PIU' SQUADRE SI ANDRA' A VERIFICARE IL PUNTEGGIO GENERALE IN CLASSIFICA. IN CASO DI PARITA' ALLA PRIMA GIORNATA IL PREMIO SARA' DIVISO IN PARTI UGUALI.

## **REGOLAMENTO SPEEDY CUP ESPRESSO**

**LA SPEEDY CUP ESPRESSO** E' UN MINITORNEO A CUI PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE IN MODALITA' "1 VS TUTTI ". DURA 10 GIORNATE. INIZIA ALLA TERZA GIORNATA DI LEGA FANTA GOALMANIA ( SESTA GIORNATA DI SERIE A) E TERMINA ALLA DODICESIMA GIORNATA DI LEGA FANTA GOALMANIA (QUINDICESIMA DI SERIE A) . VINCE CHI HA TOTALIZZATO PIU' PUNTI FINO A

QUEL MOMENTO. IN CASO DI PARITA' DI UNA O PIU' SQUADRE SI CONSIDERERA' IL MIGLIOR PUNTEGGIO TOTALIZZATO FINO ALLA PRECEDENTE GIORNATA .

## **REGOLAMENTO SPEEDY CUP VERDENOVA**

**LA SPEEDY CUP VERDENOVA** E' UN MINITORNEO A CUI PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE IN MODALITA' "1 VS TUTTI" . DURA 10 GIORNATE . INIZIA ALLA QUINDICESIMA GIORNATA DI LEGA FANTAGOALMANIA ( DICOTTESIMA GIORNATA DI SERIE A) E TERMINA ALLA VENTIQUATTRESIMA GIORNATA DI LEGA FANTAGOALMANIA (VENTISETTESIMA DI SERIE A) . VINCE CHI HA TOTALIZZATO PIU' PUNTI FINO A QUEL MOMENTO. IN CASO DI PARITA' DI UNA O PIU' SQUADRE SI CONSIDERERA' IL MIGLIOR PUNTEGGIO TOTALIZZATO FINO ALLA PRECEDENTE GIORNATA .

## **REGOLAMENTO SPEEDYMANIA CUP**

**LA SPEEDYMANIA CUP** E' UN MINITORNEO A CUI PARTECIPANO TUTTE LE SQUADRE IN MODALITA' "1 VS TUTTI". DURA 10 GIORNATE . INIZIA ALLA VENTISEIESIMA GIORNATA DI LEGA FANTAGOALMANIA (VENTINOVESIMA DI SERIE A) E TERMINA ALLA TRENTACINQUESIMA GIORNATA DI LEGA FANTAGOALMANIA (TRENTOTTESIMA DI SERIE A) . VINCE CHI HA TOTALIZZATO PIU' PUNTI FINO A QUEL MOMENTO. IN CASO DI PARITA' DI UNA O PIU' SQUADRE SI CONSIDERERA' IL MIGLIOR PUNTEGGIO TOTALIZZATO FINO ALLA PRECEDENTE GIORNATA .

## **COMUNICAZIONE E MESSAGGISTICA**

**DOPO AVER FORMATO LA LEGA ,L'ORGANIZZAZIONE COMUNICHERA'ESCLUSIVAMENTE TRAMITE MESSAGGI WHATSAPP, EMAIL E SUI PROPRI CANALI SOCIAL**

## **CONTESTAZIONI E RECLAMI**

**PER QUALSIASI TIPO DI CONTESTAZIONE OGNI FANTA ALLENATORE DOVRA' INVIARE ESCLUSIVAMENTE MEZZO EMAIL AD ASSOCIAZIONE.GOALMANIA@GMAIL.COM ESPRIMENDO IL PROPRIO DISSENSO ENTRO E NON OLTRE 24 ORE DAL TERMINE DELLA GIORNATA DI RIFERIMENTO.**

# **CALCOLO DELLE GIORNATE E PUBBLICAZIONE DELLE CLASSIFICHE**

*DURANTE OGNI GIORNATA DI SERIE A E' PREVISTO ANCHE LO SVOLGIMENTO DI PIU' COMPETIZIONI. IL CALCOLO DEI RISULTATI E DELLE CLASSIFICHE AGGIORNATE SARA' EFFETTUATO ENTRO IL GIORNO SUCCESSIVO ALLA DATA DEL TERMINE DELL'ULTIMO INCOTRO DISPUTATO IN SERIE A. EVENTUALI FASI DI CALCOLO PER ACCEDERE A FASI SUCCESSIVE PER DETERMINATE COMPETIZIONI , ENTRO 72 ORE SARANNO PUBBLICATE SUI CANALI UFFICIALI SOCIAL E SUL SITO UFFICIALE.*

## **AVVISO**

*L'ORGANIZZAZIONE NON FORNISCE ALCUNA GARANZIA E NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITA' SULLA FUNZIONALITA' DELL'APPLICAZIONE LEGHE FC .*

## **REGOLAMENTO PREMI**

L' Associazione promotrice GOALMANIA ,si impegna a rispettare nei tempi enelle modalità la consegna dei Premi relativi ad ogni competizione. È doveroso fare alcune precisazioni a riguardo:

- tutti i premi non possono essere in alcun modo cambiati in denaro o subire alcuna modifica
- i premi riguardanti Viaggi non possono essere in alcun modo cambiati nè in denaro nè in altra data diversa dalla stessa comunicata.
- qualora l'organizzazione riuscisse ad organizzare un evento per la consegna dei premi(non oltre 15 giorni successivi all'ultima giornata di serie a) , i primi 40 classificati dovranno obbligatoriamente dovranno partecipare all'evento per ritirare in prima o in terza persona il premio.

Qualora uno o piu' vincitori dei premi dovessero risiedere fuori regione, il premio gli sarà spedito all'indirizzo di residenza ( spedizione assicurata e garantita)

## **DI SEGUITO L'ELENCO DEI PREMI IN PALIO:**

<i>1 POSTO</i>	<b><i>20000 € IN DENARO</i></b>
<i>2 POSTO</i>	<b><i>ROLEX</i></b>
<i>3 POSTO</i>	<b><i>BEVERLY 300</i></b>
<i>4 POSTO</i>	<b><i>CROCIERA PER 2 PERSONE</i></b>
<i>5 POSTO</i>	<b><i>OROLOGIO BULGARI</i></b>
<i>6 POSTO</i>	<b><i>IPHONE 15 PRO 256 GB</i></b>
<i>7 POSTO</i>	<b><i>BICICLETTA ELETTRICA</i></b>
<i>8 POSTO</i>	<b><i>TV 70 POLLICI LG O SAMSUNG</i></b>
<i>9 POSTO</i>	<b><i>VOUCHER 500 € VIAGGIO</i></b>
<i>10 POSTO</i>	<b><i>PLAYSTATION 5</i></b>
<i>11-20 POSTO</i>	<b><i>VOUCHER 150 € AMAZON O ZALANDO</i></b>
<i>21-40 POSTO</i>	<b><i>VOUCHER 100 € AMAZON O ZALANDO</i></b>
<i>41-80 POSTO</i>	<b><i>ISCRIZIONE GRATUTITA PROSSIMO FANTA</i></b>
<i>81-100 POSTO</i>	<b><i>50% SCONTO PROSSIMO FANTA</i></b>
<i>SPEEDY CUP</i>	<b><i>BICICLETTA ELETTRICA</i></b>
<i>ESPRESSO</i>	

*SPEEDY CUP    IPHONE 15 PRO 256 GB*

*VERDENOVA*

*SPEEDY CUP    VOUCHER BUONO VIAGGIO 750 €*

*FRWD*

*SQUIDMANIA    VOUCHER BUONO VIAGGIO 1000 €  
CUP*

***SI AGGIUNGONO A QUANTO ELENcato PREMI  
GIORNATA ED IL JACKPOT WEWASH  
PRECEDENTEMENTE DESCRITTI.***

***IL PREMIO DEL PRIMO CLASSIFICATO VERRA’  
EROGATO TRAMITE BONIFICO BANCARIO DA PARTE  
DELL’ASSOCIAZIONE FANTAGOALMANIA A FAVORE  
DEL VINCITORE. SARA’ PREMURA DEL VINCITORE  
FORNIRE I DATI PER ESEGUIRE L’OPERAZIONE.***

***I PREMI ILLUSTRATI IN FOTO IN FASE DI CAMPAGNA  
PUBBLICITARIA SONO SOLO A TITOLO DIVULGATIVO,  
PERTANTO, E’ RISERVATA ALL’ORGANIZZAZIONE LA  
SCELTA DEI COLORI DEGLI STESSI***

E' DOVEROSO SOTTOLINEARE CHE I PREMI  
SOPRAELENCATI SONO GARANTITI AL  
RAGGIUNGIMENTO DI 1000 ISCRITTI (COME  
COMUNICATO IN CAMPAGNA PUBBLICITARIA)

NB: QUESTO DOCUMENTO PUO' ESSERE MODIFICATO  
FINO ALL'INIZIO UFFICIALE DELLE COMPETIZIONI