

ACCOLLATIVI APS presenta:

FANTACALCIO
FANTACCOLLATIVI



14[^] EDIZIONE
2023/2024

REGOLAMENTO VERSIONE GOLD

Prima del regolamento vogliamo ringraziare partecipanti e sponsor che ci supportano e che hanno contribuito alla realizzazione delle passate edizioni. A proposito, se non ci conosci ancora, scopri qui [CHI SIAMO](#) !

Giochiamo e ci divertiamo cercando di diffondere e applicare la filosofia dell'Accollatività, insieme di valori e comportamenti che ci accompagnano dal **2010**, anno di fondazione del FantAccollativi, e che continuiamo ad interpretare ogni anno.

Abbiamo cercato di racchiudere i nostri valori nel seguente paragrafo, che, più che un codice etico, per noi e per voi deve rappresentare il "giuramento", da recitare, anche a voce bassa, una o due volte a settimana, prima o dopo i pasti, al momento dell'inserimento delle formazioni.

CERTIFICATO DI ACCOLLATIVITÀ

DA QUESTO MOMENTO SONO "ACCOLLATIVA/O".

QUESTO TITOLO, QUASI NOBILIARE, COMPORTA ONORI ED ONERI.
MI IMPEGNO SOLENNEMENTE A SCHIERARE LA FORMAZIONE PROVANDO A VINCERE
OGNI SINGOLA PARTITA.

OLTRE AL DIVERTIMENTO, I TRE PUNTI SONO IL MIO UNICO OBIETTIVO.

CONQUISTERÒ IL TRIPLETE: CAMPIONATO, COPPA E CLASSIFICA GENERALE.
VABBÈ, PUNTO AL DOUBLE, O A VINCERE ALMENO UNO DI QUESTI TROFEI.

PIEDI PER TERRA? SECONDO POSTO DI LEGA?
QUALIFICAZIONE IN COPPA?

NON IMPORTA, AL DI LÀ DEL RISULTATO, PROVERÒ A FARE IL MIO MEGLIO OGNI
SINGOLA GIORNATA, SENZA SCANSARMI E SENZA FAVORIRE ALTRI PARTECIPANTI,
CHE, COME ME, STARANNO FACENDO LO STESSO.

PERCHÈ QUESTA È L'ACCOLLATIVITÀ VERA!

Mi impegnerò anche a controllare e segnalare all'organizzazione (AGP) ogni
comportamento non in linea con quanto sopra, affinché la stagione proceda correttamente
e all'insegna del divertimento di tutti e di tutte.

IN BOCCA AL LUPO E BUONA STAGIONE!



MODALITÀ DI ISCRIZIONE

È necessario che ogni partecipante segua questi passi:

1. Sia iscritto a SITO/APP FANTACALCIO.IT, piattaforma sulla quale il FantAccollativi verrà svolto.
2. Abbia compilato il **modulo di iscrizione** accedendo da [QUI](#), o da www.FantAccollativi.it oppure dal pulsante "iscriviti" della [pagina Facebook](#).
3. Accetti un invito (tramite mail o tramite parola d'ordine) alla lega di riferimento alla quale parteciperà.

I dati personali serviranno esclusivamente per le comunicazioni relative al FantAccollativi e non saranno comunicati a terzi per nessun motivo. Qualora vogliate smettere di ricevere messaggi da FantAccollativi, potrete comunicarcelo in qualsiasi momento al numero di telefono di riferimento.

IL GIOCO – LE COMPETIZIONI

Il FantAccollativi avrà inizio a partire dalla **PRIMA** giornata del Campionato di Serie A e si svolgerà per tutta la sua durata.

NUMERO DI PARTECIPANTI: 256

Dalla **PRIMA** giornata del Campionato di Serie A, tutte le squadre, divise in **16** campionati (*leghe*) da **16** squadre, si affronteranno in modalità **SCONTRI DIRETTI** "Campionato" (a calendario) nella formula "andata e ritorno", con fattore campo. Alla fine delle Leghe, a seconda della posizione in classifica, si accederà alle **COMPETIZIONI INTERNAZIONALI** "Champions" (a gruppi, es. COPPA CAMPIONI / COPPA MITROPA ecc.).

NB: tutte le squadre parteciperanno ad una competizione internazionale.

Inoltre, in contemporanea, ogni partecipante concorrerà alla **CLASSIFICA GENERALE** "Somma Punti" (1 vs Tutti) di tutte le giornate di FantAccollativi e ad altre competizioni e premi di giornata ("Tabellone", "Formula 1", "Highlander" es. **PREMIO CUPOLA** ecc.) per differenziare le modalità di gioco, stimolare la competizione e rendere possibile una certa diversità tra i premi.

CREAZIONE SQUADRA - OPZIONE ROSA

Ogni partecipante deve costruire una squadra di calcio virtuale **accedendo alla lega alla quale si partecipa**, nella sezione "**MERCATO**" e acquistando **23** calciatori di serie A proposti nel database presente su SITO/APP FANTACALCIO.IT, avendo a disposizione **250** crediti (potrà spenderne meno) per formare una rosa suddivise nei ruoli descritti di seguito:

3 portieri (P) 8 difensori (D) 7 centrocampisti (C) 5 attaccanti (A)

Il sistema non accetta errori nel calcolo del costo dei calciatori, uguale ad una **quotazione stabilita da Fantacalcio**.

I moduli di gioco previsti sono:

3/4/3 3/5/2 4/5/1 4/4/2 4/3/3 5/4/1 5/3/2

La prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti, la terza gli attaccanti. Il sistema non accetta moduli diversi.

– MANCANZA INSERIMENTO ROSA O FORMAZIONE:

Prima dell'inizio delle competizioni, ogni partecipante dovrà costruire la propria rosa; se ciò non avviene entro il termine ultimo comunicato (prima della prima partita della prima giornata valida) verrà assegnata dall'AGP una rosa d'ufficio.

Nel caso in cui la formazione non venisse inserita per la prima giornata, o nella settimana successiva alla creazione di una NUOVA COMPETIZIONE, l'AGP provvederà a schierare la squadra con il modulo 4-4-2 D'UFFICIO inserendo in ogni ruolo i giocatori in ordine decrescente di costo attuale (a parità di costo, ordine di visualizzazione rosa sulla piattaforma). La panchina sarà inserita con schema AAA-CCC-DDDD-PP (per ogni ruolo l'ordine di schieramento sarà quello di visualizzazione sulla piattaforma)

GESTIONE ORDINARIA – OPZIONI FORMAZIONE

Prima di ogni giornata, **fino all'inizio della prima partita in programma** (il termine insindacabile è governato dal sistema), sarà possibile inserire la propria formazione inserendo 11 titolari + una panchina composta da 12 giocatori, adeguata all'allungamento delle panchine di serie A. Nel caso in cui non venga modificata la formazione, il sistema provvederà a confermare la formazione della giornata precedente, eccetto in alcuni casi specifici:

- Giornata di creazione della Rosa (prima giornata del FantAccollativi) (4-4-2 d'ufficio, vedi CREAZIONE SQUADRA)
- Prima giornata di una NUOVA COMPETIZIONE (4-4-2 d'ufficio, vedi CREAZIONE SQUADRA)
- **Partite ad eliminazione diretta** **SCONFITTA A TAVOLINO (NO 4-4-2 d'ufficio).**

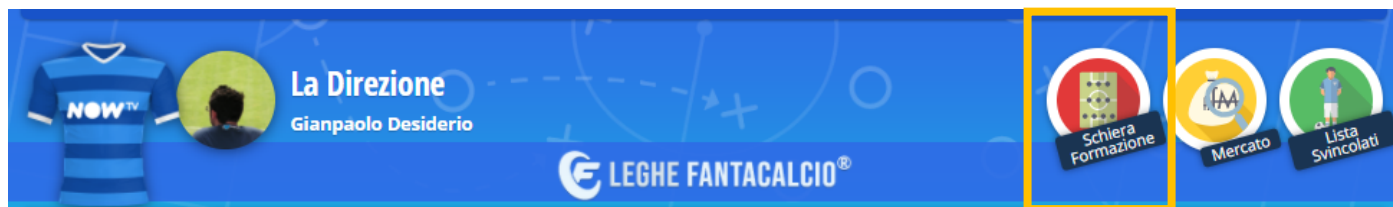
Nel caso in cui non sia stata schierata la formazione per entrambe le squadre in competizioni ad eliminazione diretta, passerà il turno la squadra meglio piazzata nella classifica generale; in caso di ulteriore parità, si qualificherà la squadra iscritta prima.

! NOTA BENE: Se la formazione non viene inserita dopo aver operato sul mercato, NON VALE LA REGOLA DEL 4-4-2 D'UFFICIO, ma viene confermata la formazione della giornata precedente.

In altre parole, i cambi fatti verranno resi "effettivi" all'inserimento della prima formazione.

Fino a quel momento, vale l'ultima formazione inserita.

La formazione andrà inserita e salvata utilizzando SITO/APP FANTACALCIO.IT, area "GIOCA", operando nella sezione "SCHIERA FORMAZIONE".



GESTIONE ORDINARIA – OPZIONI CALCOLO, SOSTITUZIONI E BONUS/MALUS

Al termine di ogni giornata di Campionato ad ogni calciatore di Serie A viene attribuito un punteggio, pari al voto assegnato da fantacalcio.it, cui si aggiungono/sottraggono bonus/malus (**VEDI DOPO**).

Ogni squadra ottiene tanti punti quanti ne conquistano gli 11 calciatori "scesi in campo".

I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio.

! REGOLE SOSTITUZIONI: Il sistema sostituirà dalla panchina **un massimo di 5 (cinque) calciatori**, inserendoli al posto di chi non ha preso voto. Il software proverà a sostituire il calciatore titolare che non abbia preso voto con il primo panchinaro disponibile, **ANCHE SE NON DELLO STESSO RUOLO**, nell'ordine di inserimento della panchina e nel rispetto dei moduli possibili sopra indicati. Un attaccante, quindi, non sarà obbligatoriamente sostituito da un attaccante, ma potrebbe essere sostituito da un centrocampista (VEDI ESEMPIO).

Nel caso del cambio di modulo, ove previsto, si parteciperà automaticamente al calcolo del modificatore difesa (VEDI DOPO).

Se né il titolare, né le possibili riserve prendono voto, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica.



È stata introdotta una nuova OPZIONE che permetterà (a discrezione dell'utente) di selezionare un calciatore titolare e un panchinaro dello stesso ruolo e, SE E SOLO SE il titolare schierato non parta dal primo minuto nella partita della sua squadra di serie A, sia sostituito perfettamente con il panchinaro selezionato. Questa funzione NON È CONTEGGIATA COME UNA SOSTITUZIONE. FUNZIONE SWITCH spiegata AL LINK dagli specialisti di FANTACALCIO.

ELENCO DI BONUS/MALUS

Bonus/Malus per eventi e ruoli

EVENTO	BONUS/MALUS			
	P	D	C	A
GOL SEGNATO	3	3	3	3
GOL SUBITO	-1	-1	-1	-1
RIGORE SEGNATO	3	3	3	3
RIGORE SBAGLIATO	-3	-3	-3	-3
RIGORE PARATO	3	3	3	3
AMMONIZIONE	-0.5	-0.5	-0.5	-0.5
ESPULSIONE	-1	-1	-1	-1
AUTOGOL	-1	-2	-2	-2
GOL DECISIVO PAREGGIO	0	0	0	0
GOL DECISIVO VITTORIA	0	0	0	0
PORTIERE IMBATTUTO	0.5			

Tipologia assist

Tradizionale

Bonus/Malus per eventi e ruoli

EVENTO	BONUS/MALUS			
	P	D	C	A
ASSIST IN MOVIMENTO	1	1	1	1
ASSIST DA FERMO	1	1	1	1

ESEMPIO SOSTITUZIONE

LA-DIREZIONE				
MODULO 433			voto	fantavoto
P	BUFFON	JUV	6	5
D	VRSALJKO	SAS	6,5	6,5
D	CHIRICHES	NAP	5	4,5
D	JUAN JESUS	INT	6	6
D	BONUCCI	JUV	6,5	6,5
C	PEREYRA	JUV	6,5	6,5
C	HAMSIK	NAP	6,5	9,5
C	PIJANIC	ROM	6	6
A	DZEKO	ROM	6	6
A	HIGUAIN	NAP	5,5	5,5
A	ICARDI	INT	-	-
PANCHINA				
P	NETO	JUV	-	-
P	RUBINHO	JUV	-	-
C	POGBA	JUV	5	5
C	VALDIFFIORI	NAP	5	4,5
C	GNOUKOURI	INT	5	5
D	ALBIOL	NAP	4,5	4,5
D	GABRIEL SILVA	CAR	5,5	6,5
D	ALBERTAZZI	VER	-	-
C	BAKIC	FIO	-	-
C	MBAYE M	CHI	-	-
A	COMAN	JUV	5,5	5,5
A	BENTIVEGNA	PAL	-	-

La valutazione circa la sussistenza dei criteri di assegnazione di un ASSIST è di esclusiva competenza della redazione di fantacalcio.it.

IL CAPITANO

Ogni settimana al momento dell'inserimento della formazione, il partecipante dovrà selezionare un capitano, che funge da scommessa perché a seconda del suo voto in pagella potrà portare bonus/malus alla squadra, come segue:

+1 se il suo voto in pagella è maggiore o uguale a 7

-1 se il suo voto in pagella è minore o uguale a 5

MODIFICATORE DIFESA

Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola **solo se il portiere e almeno quattro difensori portano punteggio alla squadra**. Si considera il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori (non vanno considerati i bonus e i malus). Nel caso dei senza voto che ricevono punteggio ai fini del gioco - vedi oltre- a tal punteggio si sottraggono i bonus e si aggiungono i malus. Si calcola la media di questi quattro valori. La squadra ottiene bonus/malus come da tabella di fianco

----->>>>

MEDIA VOTO*	conferisce alla squadra	BONUS/MALUS
< 5		-2
da 5	a 5.24	-1
da 5.25	a 5.49	-1
da 5.5	a 5.74	-0.5
da 5.75	a 5.99	-0.5
da 6	a 6.24	1
da 6.25	a 6.49	2
da 6.5	a 6.74	3
da 6.75	a 6.99	4.5
da 7	a 7.24	6
da 7.25	a 7.49	7
>= 7.5		8

Fasce di gol per scontri diretti (INTERVALLO 4 PUNTI):

fino a 65,5 punti = 0 gol;
da 66 a 69,5 punti = 1 gol;

da 70 a 73,5 punti = 2 gol;
da 74 a 77,5 punti = 3 gol;

da 78 a 81, 5 punti = 4 gol;
da 82 a 85,5 punti = 5 gol;

da 86 a 89,5 punti = 6 gol;
e così via ...

FONTI DATI DI GIOCO VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Per i ruoli, voti e le attribuzioni di bonus/malus (gol, autogol, gli assist, rigori sbagliati e rigori parati, ammonizioni ed espulsioni ecc.) vale la redazione SITO/APP FANTACALCIO.IT (inclusi SV/NG, voti d'ufficio ed eventuali eccezioni)

Tali dati saranno pertanto insindacabili ed eventuali ricorsi non saranno accettati, a meno di errori successivamente comunicati e rettifiche pubblicate ufficialmente dalle suddette fonti.



VARIAZIONI DI CALENDARIO

Il calendario del FantAccollativi seguirà le possibili variazioni del calendario del Campionato di Serie A ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla Lega Serie A.

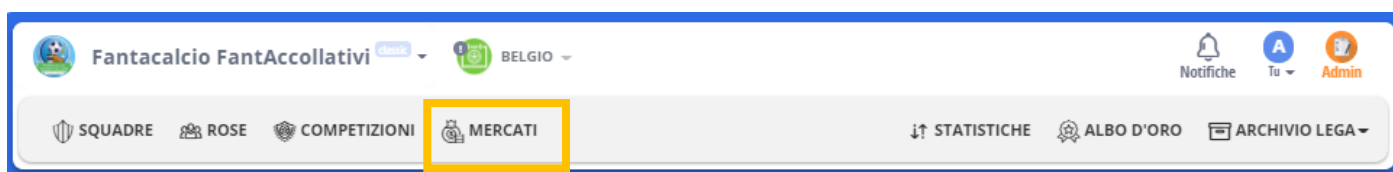
Nel caso di partite rinviate o giocate **oltre la data di inizio del turno di campionato successivo**, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, riceveranno **sei** punti d'ufficio.

La AGP informerà sull'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo "straordinario", ove **la redazione SITO/APP FANTACALCIO.IT** (fonte dei voti), ne dia possibilità. In caso di partita sospesa vale quanto pubblicato da SITO/APP FANTACALCIO.IT come previsto da "DATI VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI"; in caso di mancata pubblicazione, si procederà con i **sei** punti d'ufficio.

In caso di rinvio di tutta una giornata di campionato l'organizzazione si riserva di comunicare come procedere al recupero della giornata prima o dopo tale evento seguendo le indicazioni dalle pagine del SITO/APP FANTACALCIO.IT

  **Una giornata verrà considerata "valida" al fine del calcolo dei punteggi, se verranno giocate almeno 6 partite delle 10 in programma. Se ciò non avvenisse (es. partite rinviate in massa) per garantire la continuità delle competizioni, a tutte le squadre verrà assegnato un punteggio pari a 66 e così verrà calcolata la giornata.**

REGOLE DI MERCATO



Il numero di operazioni totali consentite è **di 23 compravendite utilizzabili gradualmente DALLA GIORNATA 1 FINO A PRIMA DELL'INIZIO DELLA GIORNATA 31 DEL CAMPIONATO DI SERIE A.** 

Durante la stagione verranno messi a disposizione gradualmente i cambi in 4 finestre. Se non utilizzati, i cambi saranno cumulabili e NON verranno azzerati.

DOPO LA GIORNATA 1 VERRANNO FORNITI 4 CAMBI

DOPO LA GIORNATA 8 VERRANNO FORNITI 5 CAMBI

*DOPO LA GIORNATA 16 VERRANNO AGGIUNTI ULTERIORI 9 CAMBI E 10 CREDITI**

DOPO LA GIORNATA 25 VERRANNO AGGIUNTI GLI ULTIMI 5 CAMBI

***Nella sessione concomitante con il calciomercato invernale di Serie A, verranno forniti 10 crediti extra. L'eventuale budget non utilizzato rimarrà sempre a disposizione.**

I cambi saranno effettuati autonomamente dall'utente partecipante su SITO/APP FANTACALCIO.IT e, una volta salvati, sono DEFINITIVI ed IRREVOCABILI.

Si precisa che al limite dei cambi non concorrono i calciatori che dovessero lasciare la serie A durante la stagione, ad esempio perché trasferiti in B o categorie inferiori, perché ceduti all'estero ecc. Questi giocatori sono evidenziati con un asterisco (*) nella vostra rosa e compaiono nella lista svincolati. **Questi cambi "extra" verranno effettuati DALL'UTENTE PARTECIPANTE durante le finestre di mercato; il sistema riconoscerà il cambio "extra" e non lo conteggerà tra le operazioni effettuate.**

NB: per un più equilibrato svolgimento della stagione ed evitare squadre "cuscinetto", abbandonate da partecipanti evidentemente POCO ACCOLLATIVI/E e non consapevoli del fatto che il FantAccollativi permette di vincere in qualunque momento della stagione, l'organizzazione prevede, DALLA SECONDA SESSIONE DI MERCATO, la **Gestione Guidata**: se un/una partecipante non opera sul mercato in una sessione dedicata, l'organizzazione si riserva la possibilità di operare in sua sostituzione con un mercato "d'ufficio", salvo indicazione esplicita che il "non aver operato" sia espressamente volontario. L'obiettivo della Gestione Guidata è di evitare che nelle rose possano permanere giocatori con lunghi infortuni, lunghe squalifiche o contrassegnati con asterisco.

CLASSIFICHE E PREMI FINALI ⚠

CLASSIFICA GENERALE "SOMMA PUNTI" (1 VS TUTTI)

Riporta il piazzamento di tutte le squadre iscritte in base alla somma dei punteggi totali ottenuti in ogni giornata per tutta la durata del FantAccollativi, secondo le regole sopra descritte.

N.B. in caso di parità di punteggio finale tra più posizioni si posizionerà meglio la squadra iscritta prima.

Per l'assegnazione del trofeo fisico, si seguiranno i seguenti criteri:

1. **Vince il trofeo la squadra più ACCOLLATIVA, ossia quella con il minor numero di formazioni recuperate dal sistema;**
2. **Squadra iscritta prima**

CLASSIFICA A CAMPIONATI (A CALENDARIO)

Le squadre partecipanti saranno divise in competizioni diverse da **16** squadre e si affronteranno nella modalità **scontri diretti** con andata e ritorno. Successivamente, in base al piazzamento nella propria lega accederanno alle competizioni internazionali.

In caso di pari merito tra due o più squadre si ricorda che i criteri per la determinazione della migliore posizione in classifica (utile ad es. per determinare qualificazioni alle competizioni internazionali e i premi) sono automaticamente calcolati da LEGHE.FANTACALCIO.IT e sono indicati nell'immagine e nelle impostazioni di lega: (SE doveste accorgervi di qualche errore, vi chiediamo di segnalarcelo)

The screenshot shows a settings interface titled 'A CALENDARIO' (Step 6/6). The main instruction is 'Ordina la lista dei criteri in base ai quali vuoi che venga creata la classifica trascina per ordinare'. Below this is a list of ranking criteria under the heading 'CRITERI DI ORDINAMENTO CLASSIFICA'. The criteria are numbered 1 to 6: 1. Punti, 2. Classifica avulsa, 3. Gol fatti, 4. Differenza reti, 5. Gol subiti, 6. Somma punti totale. Each item has a drag handle on the right. At the bottom, there are two buttons: 'ANNULLA MODIFICHE' (with a close icon) and 'IMPOSTA' (with a checkmark icon).

COMPETIZIONI INTERNAZIONALI "CHAMPIONS" (A GRUPPI)

Le squadre parteciperanno alle seguenti competizioni per l'assegnazione di ulteriori premi.

Qualificate alle competizioni internazionali, inizio giornata 31 di Serie A:

- **Coppa Campioni:** dal primo al quarto posto di ogni lega (tot. 64 squadre);
- **Coppa Mitropa:** dal quinto all'ottavo posto di ogni lega (tot. 64 squadre);
- **Trofeo "AGP THE GAMER":** dal nono al dodicesimo posto di ogni lega (tot. 64 squadre);
- **Trofeo Pentangelo:** dal tredicesimo al sedicesimo posto di ogni lega (tot. 64 squadre);

COPPA CAMPIONI, MITROPA E TROFEO "AGP THE GAMER", PENTANGELO:

Le 64 squadre qualificate verranno sorteggiate (senza vincoli di provenienza) in 16 gironi da 4 squadre ognuno e si affronteranno nella modalità scontri diretti per 3 giornate sola andata e senza fattore campo.

Si qualificheranno alle fasi finali le prime **DUE** di ogni girone (determinate seguendo i criteri come nell'immagine sopra) per un totale di 32 squadre.

Si disputeranno quindi Sedicesimi/Ottavi/Quarti/Semifinali e Finali con modalità di partita secca in campo neutro.

In caso di parità si procederà ai tempi supplementari ed eventualmente ai calci di rigore.

PARTITE CON SUPPLEMENTARI E RIGORI

Nella sezione GUIDE del SITO/APP FANTACALCIO.IT, viene spiegato il [funzionamento di supplementari e rigori \(clicca sul link per approfondire\)](#)



Trofeo Beertable "Coppa a schiovere" - "TABELLONE"

Torna la Coppa a schiovere!

Le squadre partecipanti saranno inserite in una competizione ad eliminazione diretta SOLA ANDATA, senza alcun criterio di qualificazione e che si giocherà in alcune giornate del Campionato di Serie A che verranno definite e comunicate.

Trofeo SQUID – "HIGHLANDER"

Sarà creata una competizione ad eliminazione graduale in cui saranno eliminate le squadre che totalizzeranno il punteggio più basso di giornata. Il calendario e i dettagli saranno comunicati una volta creata la competizione.

Sotto un ESEMPIO DELLO SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI DEL FantAccollativi (A TITOLO DI ESEMPIO)

N LEGHE (esempio con 16 leghe da 16=256)	SQUADRE PARTECIPANTI	GIORNATE												
		1	30	31	32	33	34	35	36	37	38			
CAMPIONATI	256													
COPPE (GIRONI)	64													
COPPE (FASE FINALE) SEDICESIMI-OTTAVI-QUARTI-SEMI-FINALE	32													
CLASSIFICA GENERALE	256	1											38	
SQUID	256		9										35	
SCHIOVERE	256		5	10	15	20	25	30			33		35	

ELENCO PREMI (IN VALORE)

MONTEPREMI – Circa 13000€

NUMERO PREMI: 106 (220 incluso Bonus DomusBet)

COMPETIZIONI TUTTI CONTRO TUTTI

CLASSIFICA GENERALE	
1°	700 + trofeo
2°	500
3°	400
4°	350
5°	300
6°	250
7°	200
8°	200
9°	150
10°	150
11°	120
12°	120
13°	100
14°	100
15°	100
16°	Ticket
17°	Ticket
18°	Ticket
19°	Ticket
20°	Ticket

MIGLIOR PUNTEGGIO DI GIORNATA (4-27)	
24	Ticket

MIGLIOR PUNTEGGIO DI GIORNATA*	
2°	Bonus DomusBet (valore 10€)
3°	Bonus DomusBet (valore 10€)
4°	Bonus DomusBet (valore 10€)

**Riscattabile SOLO se iscritti su DOMUSBET tramite la rete FantAccollativi con primo deposito giocato di 20€ e rispettando termini e condizioni su domusbet.it con numerosi vantaggi agli iscritti nella rete FantAccollativi*

COMPETIZIONI A CALENDARIO - ELIMINAZIONE DIRETTA

CAMPIONATI (x 16)	1°	150 + trofeo
	2°	Ticket
	3°	Ticket
COPPA CAMPIONI	1°	500 + trofeo
	2°	200
	3°	Ticket
COPPA MITROPA	1°	250 + trofeo
	2°	100
	3°	Ticket
Trofeo AGP	1°	Premio the gamer (Valore 150€)
The Gamer	2°	Premio the gamer (Valore 50€)
Trofeo Pentangelo	1°	Sconto Pa.Ma Travel (valore 150€)*

Trofeo Beertable	1°	Ticket + fornitura Beertable***
Coppa a schiovere	2°	fornitura Beertable***
Coppa Squid	1°	Bonus Dilorsoft (da 150-500€)**

*su spesa minima di 600€ da prenotare entro il 31/08, 1 anno di validità per fruizione

** variabile a seconda del valore del progetto da sviluppare (landing page-sito internet). Bonus Non nominativo.

***1 cartone da 12 bottiglie da 33cl (valore 40€) o 1 cartone da 6 bottiglie da 75cl (valore 40€)

Per i premi forniti dagli sponsor, ogni partecipante sarà direttamente in contatto con lo sponsor, responsabile dell'erogazione del premio, per concordare e finalizzare la consegna. **I premi NON sono convertibili in altro valore.**



Miglior punteggio di giornata - Premio "La Cupola"

Verranno premiati i 24 migliori punteggi settimanali della stagione (ottenuti nelle competizioni denominate "Classifica Generale"), **dalla giornata 4 alla giornata 27.**

A questo premio concorreranno **SOLO** i partecipanti che hanno inserito la formazione (non "confermata dal sistema")

Il premio consiste in **ticket per la partecipazione alla successiva edizione del FantAccollativi.**

Miglior punteggio di giornata (Bonus DomusBet)

Ogni settimana verranno forniti bonus scommesse dal valore di 10€ ai migliori punteggi di giornata come segue:

Bonus NON PRELEVABILE.

Riscattabile SOLO se iscritti su DOMUSBET tramite la rete FantAccollativi con primo deposito giocato di 20€ e rispettando termini e condizioni su domusbet.it con numerosi vantaggi agli iscritti nella rete FANTACCOLLATIVI

NOTA TICKETS:

Il **Ticket** equivale all'iscrizione gratuita al FantAccollativi per l'edizione successiva. Ogni singolo partecipante può vincere un solo ticket nell'arco dell'intera stagione. Nel caso in cui un partecipante si aggiudichi più di un ticket, questo andrà ceduto a beneficio dei classificati nelle giornate successive (premio di giornata la cupola) o dei classificati in Classifica Generale.

IRREPERIBILITÀ: Nel caso di irreperibilità di uno dei vincitori subentrerà il nominativo successivo in classifica. Si considera irreperibile il vincitore non rintracciato entro 1 mese dalla PREMIAZIONE UFFICIALE DI FINE ANNO.

SI SPECIFICA CHE PER IL RITIRO DEI PREMI IL VINCITORE VERRÀ CONTATTATO PERSONALMENTE DALL'ORGANIZZAZIONE.

Se il partecipante vincitore, per indisponibilità al ritiro del premio o per scelta personale, preferisca farsi spedire il premio a casa, la spedizione sarà a carico dello stesso, così come ogni commissione telematica per diverse modalità di consegna.

In Bocca al lupo! AGP

FANTACALCIO
FANTACCOLLATIVI



14[^] EDIZIONE
2023/2024

I NOSTRI SPONSOR E COLLABORAZIONI

