

REGOLAMENTO UFFICIALE



NIENTE SORPRESE

Il regolamento Fantamadrival è pubblico, semplice da consultare e pensato per garantire un'esperienza di gioco leale, senza zone grigie o interpretazioni ambigue.



www.fantamadrival.com

1.1 Fantamadrigal

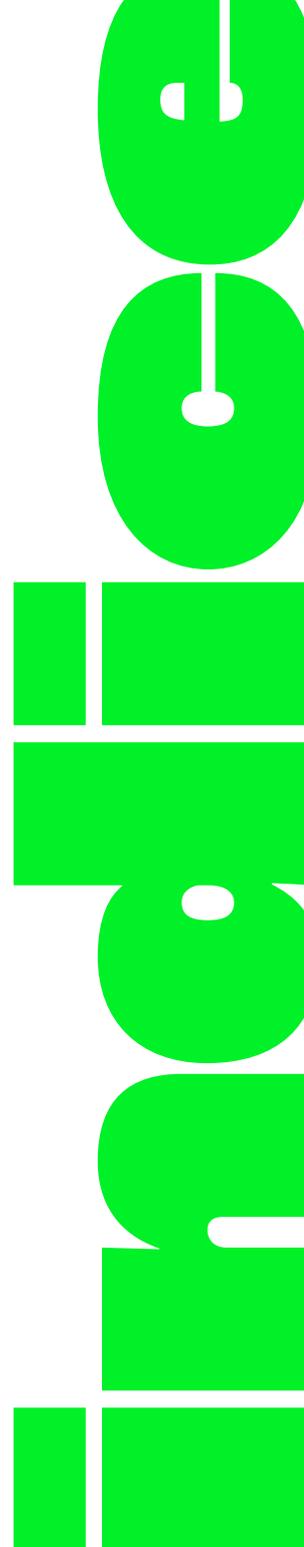
- 1.1 - Cos'è Fantamadrigal
- 1.2 - Iscrizione e Ticket
- 1.3 - Come si gioca
- 1.4 - Inizio della competizione
- 1.5 - Crediti iniziali e composizione rosa
- 1.6 - Sessioni di mercato
- 1.7 - Inserimento formazione
- 1.8 - Moduli tattici e sostituzioni
- 1.9 - Sistema di punteggio
- 1.10 - Parità, partite rinviate ed eventi straordinari
- 1.11 - Giochi collegati al Fantamadrigal
- 1.12 - I premi Fantamadrigal
- 1.13 - Premi giochi bonus
- 1.14 - Resi e rimborsi
- 1.15 - Assistenza e accesso alle app
- 1.16 - Moduli aggiuntivi

2.1 Battlegoal

- 2.1 - Cos'è Battlegoal
- 2.2 - Come si gioca
- 2.3 - Obiettivi del gioco
- 2.5 - I premi Battlegoal
- 2.6 - Modalità di gioco
- 2.7 - Parità

3.1 Ninja Ultimate

- 3.1 - Cos'è Ninja Ultimate
- 3.2 - Come si gioca
- 3.3 - Obiettivi del gioco
- 3.4 - Classifica e premi
- 3.5 - Regole generali
- 3.6 - Inizio del gioco
- 3.7 - Eliminazione simultanea
- 3.8 - Parità
- 3.9 - Riacquisto vite perse
- 3.10 - Mancato inserimento della squadra
- 3.11 - Partite sospese o rinviate
- 3.12 - Premi Ninja Ultimate



FANTA MADRIGAL

1



1.1 - Cos'è Fantamadriral

Il fantacalcio è un gioco che simula la gestione di una squadra composta da calciatori reali di Serie A. Ogni partecipante crea la propria rosa e schiera una formazione ogni giornata. Il punteggio settimanale si basa sulle reali prestazioni dei calciatori in campo (gol, assist, ammonizioni, ecc.). L'obiettivo è totalizzare più punti possibile e scalare la classifica.

1.2 - Iscrizione e Ticket

L'iscrizione al Fantamadriral avviene esclusivamente tramite il sito ufficiale fantamadriral.com. Acquistando un ticket del valore di 100€, si ha diritto a partecipare al Fantamadriral, la competizione principale di fantacalcio.

Incluso nel ticket, si ottiene gratuitamente:

- 1 schedina per il gioco BattleGoal
- 1 vita per il gioco NinjaUltimate

È possibile acquistare più squadre, senza limiti.

Ogni squadra acquistata darà diritto a:

- 1 partecipazione aggiuntiva al Fantamadriral
- 1 schedina extra per BattleGoal
- 1 vita extra per NinjaUltimate

Ad esempio:

1 squadra = 1 schedina + 1 vita

3 squadre = 3 schedine + 3 vite

I giochi BattleGoal e NinjaUltimate sono indipendenti dal Fantamadriral e proseguono con regole e premi propri. Chi non partecipa al Fantamadriral può comunque iscriversi separatamente a BattleGoal e NinjaUltimate (vedi punto dedicato).



1.3 - Come si gioca

Per partecipare al Fantamadrìgal, è necessario acquistare un ticket da 100€ tramite il sito ufficiale fantamadrìgal.com. Prima dell'acquisto, il partecipante dovrà scegliere in quale modulo iscrivere la propria squadra. Il Fantamadrìgal è infatti suddiviso in moduli indipendenti, ognuno con una propria classifica e un proprio montepremi.

I moduli disponibili sono:

- Modulo 1000: massimo 1.000 squadre partecipanti
- Modulo 2000: massimo 2.000 squadre partecipanti
- Modulo 3000: massimo 3.000 squadre partecipanti

È possibile acquistare più squadre, anche in moduli diversi o più volte nello stesso modulo (utilizzando email differenti per lo stesso modulo).

Per ogni squadra acquistata è necessario indicare un'email diversa se si partecipa più volte allo stesso modulo. È invece possibile utilizzare la stessa email per moduli diversi.

Dopo l'acquisto, il partecipante riceverà un link via email e WhatsApp, attraverso il quale dovrà inserire l'email da associare alla squadra acquistata.

È responsabilità del partecipante inserire correttamente l'email con cui intende partecipare. Senza l'inserimento dell'email, la squadra non potrà essere attivata nel modulo scelto.

1.4 - Inizio della competizione

Il Fantamadrìgal ha inizio alla 4ª giornata del campionato di Serie A.

Fino a quel momento, il mercato rimane aperto e le rose possono essere modificate liberamente.

Durante questa fase iniziale sono attive le plusvalenze e le minusvalenze, ovvero:

- Se un calciatore acquistato a un prezzo basso aumenta di valore, potrà essere rivenduto a un prezzo superiore, generando un guadagno;
- Se un calciatore perde valore, la sua vendita produrrà una perdita.



1.5 - Crediti iniziali e composizione rosa

Ogni partecipante dispone di 270 crediti per costruire la propria rosa iniziale. La rosa deve essere obbligatoriamente composta da:

- 3 portieri
- 8 difensori
- 8 centrocampisti
- 6 attaccanti

I calciatori possono essere acquistati dal listone ufficiale pubblicato all'interno dell'app Leghe FC, la piattaforma ufficiale utilizzata per il gioco.

Durante il periodo di mercato:

- Le rose sono invisibili agli altri partecipanti
- Diventeranno visibili solo a mercato chiuso

Nota importante:

Ogni squadra deve completare la rosa entro i tempi stabiliti.

Se una rosa risulta incompleta all'inizio della competizione, gli amministratori non potranno intervenire per modificarla. Qualsiasi intervento manuale da parte dello staff è vietato e contro regolamento.

1.6 - Sessioni di mercato

Il Fantamadrigo prevede due sessioni ufficiali di mercato:

- 1° sessione:**
Dal 1 agosto fino all'inizio della 4ª giornata di Serie A
Mercato completamente libero: puoi acquistare, vendere e modificare la rosa senza limiti.
- 2° sessione:**
Dal 1 gennaio fino all'inizio della 1ª partita della 3ª giornata tdi febbraio
Mercato limitato a un massimo di 25 cambi complessivi per ogni squadra.

Durante entrambe le sessioni, sono attive le plusvalenze e le minusvalenze.

Durante i turni di Serie A in cui il mercato è aperto, il mercato viene messo in pausa all'inizio della giornata di campionato e riapre automaticamente il giorno successivo all'ultima partita giocata. I crediti residui della prima sessione possono essere utilizzati nella seconda.



1.7 - Inserimento formazione

Ogni partecipante è responsabile dell'inserimento della propria formazione per ogni giornata di Serie A. La formazione deve essere inserita entro 1 minuto prima dell'inizio della prima partita della giornata. Se non viene inserita, verrà schierata automaticamente l'ultima formazione valida. Nella prima giornata attiva (4ª giornata), se non viene inserita alcuna formazione, la squadra risulterà nulla e non totalizzerà alcun punto.

Regole fondamentali:

- Gli amministratori non possono in nessun caso inserire o modificare la formazione o la rosa per conto di un partecipante;
- Ogni squadra è interamente responsabile della propria gestione.
- Qualsiasi intervento da parte dello staff su una squadra iscritta è vietato e costituisce una violazione del regolamento.

1.8 - Moduli tattici e sostituzioni

I moduli tattici consentiti sono:

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

Ogni giornata sono consentite fino a 5 sostituzioni automatiche, seguendo questo ordine fisso: Portieri > Difensori > Centrocampisti > Attaccanti

- P-P
- D-D-D
- C-C-C
- A-A-A

Non sono previsti:

- Modificatori di difesa
- Cambi di modulo in corso



1.9 - Sistema di punteggio

Il sistema di punteggio del Fantamadrigo si basa sulle reali prestazioni dei calciatori in campo, secondo i seguenti criteri:

- Gol segnato +3
- Rigore segnato +3
- Rigore parato +3
- Rigore sbagliato -3
- Gol subito -1
- Ammonizione -0,5
- Espulsione -1
- Autogol -3
- Assist (soft/standard/gold) +1
- Portiere imbattuto +1

Nota sul giocatore di movimento in porta:

Subisce comunque il malus di -1 per ogni gol subito.

Non ottiene il bonus “portiere imbattuto”, anche se non subisce gol.

Tutti gli altri bonus e malus si applicano normalmente.

Fonte dei dati ufficiali:

Tutti i voti, bonus e malus sono forniti esclusivamente dall'app Leghe FC, piattaforma ufficiale del gioco. Non verranno presi in considerazione dati da fonti esterne. Lo staff non ha alcun potere di modifica.

1.10 - Parità, partite rinviate ed eventi straordinari

Parità di punteggio

In caso di parità nella classifica finale tra due o più squadre:

- Si confrontano i punteggi delle ultime 5 giornate (34^a, 35^a, 36^a, 37^a, 38^a).
- Se la parità persiste, si aggiungono i punteggi delle giornate precedenti, una alla volta (33^a, 32^a, ecc.), fino a determinare una differenza.
- Se, in via eccezionale, dovesse permanere una parità anche dopo il confronto di tutte le 38 giornate, il premio verrà assegnato a chi ha acquistato per primo il ticket di partecipazione, facendo fede la data e l'orario registrati dal sistema.

Partite rinviate

- I calciatori coinvolti in una partita rinviata ricevono il 6 politico solo se la partita viene riprogrammata oltre la giornata successiva.
- Se la partita viene giocata entro la giornata successiva, si attenderanno i voti ufficiali.

Partite sospese

- Se una o più partite vengono sospese durante una giornata, l'intera giornata di Fantacalcio viene bloccata.
- Non verrà calcolato alcun punteggio finché tutte le partite della giornata non saranno concluse.
- La giornata sarà considerata valida solo una volta terminate tutte le partite previste.

Eventi straordinari (es. stop campionato, Covid ecc.)

- In caso di stop temporaneo del campionato, anche il Fantamadrival viene sospeso;
- In caso di stop definitivo: se una giornata è incompleta, viene annullata; se vengono introdotti i playoff in Serie A, il Fantamadrival terminerà con la classifica attuale al momento dello stop;
- In qualunque altra circostanza eccezionale e non prevedibile a priori, sarà premura degli amministratori comunicare tempestivamente ai partecipanti, tramite i contatti lasciati al momento dell'iscrizione, le decisioni ufficiali prese in merito alla situazione imprevista.

1.11 - Giochi collegati al Fantamadrival

Tutte le squadre iscritte al Fantamadrival partecipano automaticamente e gratuitamente a due giochi bonus settimanali:

- Miglior punteggio di giornata
- Ruba il bottino

Non è richiesto alcun passaggio aggiuntivo o conferma da parte dell'utente.

L'iscrizione al Fantamadrival è sufficiente: ogni squadra acquistata parteciperà automaticamente a questi giochi, senza dover fare nulla.

•••• Gioco Bonus “Miglior punteggio di giornata” ••••

Ogni giornata viene premiata la squadra che totalizza il punteggio più alto tra tutte le iscritte al Fantamadrival, indipendentemente dal modulo scelto (1000, 2000 o 3000 squadre).

Premio settimanale: Un voucher da 100€ da utilizzare sul sito ufficiale fantamadrival.com

In caso di parità tra due o più squadre:

- Si confrontano i punteggi delle 2 giornate precedenti rispetto a quella in cui si verifica la parità;
- Se la parità avviene alla 1^a giornata, si considerano la 2^a e la 3^a giornata;
- Se avviene alla 2^a giornata, si considerano la 1^a e la 3^a giornata;
- Per tutte le altre giornate, si considerano le due giornate precedenti (es. alla 30^a >> 28^a e 29^a).
- Se anche in questo caso i punteggi risultano identici, si procede a confrontare una giornata per volta andando a ritroso (es. 27^a, 26^a, 25^a, ecc.) finché non si trova una differenza.
- Nel caso eccezionale e altamente improbabile in cui tutte le giornate risultassero in perfetta parità, il premio verrà assegnato a chi ha acquistato per primo la squadra, secondo la data e ora registrate dal sistema.

•••• Gioco Bonus “Ruba il bottino” ••••

“Ruba il bottino” è un concorso speciale con montepremi settimanale che coinvolge automaticamente tutte le squadre iscritte al Fantamadrival.

Obiettivo del gioco: accumulare settimana dopo settimana il montepremi da 150€, mantenendo il punteggio più alto tra tutti i partecipanti. Al termine di ogni giornata, il vincitore dovrà decidere se incassare o bloccare il punteggio per tentare di aumentare il bottino.

Regole del gioco:

- Ogni giornata mette in palio un premio fisso di 150€
- Il giocatore con il punteggio più alto della giornata riceve i 150€ e potrà scegliere se:
 - *Incassare e far ripartire il gioco dalla giornata successiva.*
 - *Bloccare il proprio punteggio, che diventa la soglia da battere per i turni successivi.*
- Nelle giornate successive:
 - *Se nessuno supera la soglia bloccata, il giocatore che l’ha impostata vince altri 150€, che si sommano al bottino già accumulato, e potrà scegliere nuovamente se incassare o continuare a bloccare.*
 - *Se un altro giocatore supera la soglia, ruba tutto il bottino accumulato fino a quel momento, incassa anche i 150€ della giornata, e potrà a sua volta decidere se incassare o bloccare il nuovo punteggio.*

Il blocco del punteggio è sempre una scelta esplicita del vincitore della giornata.

Esempio pratico

Giornata 1: Giocatore A fa 91 punti > vince 150€ > blocca

Giornata 2: Nessuno supera i 91 > Giocatore A vince altri 150€ > blocca di nuovo (tot. bottino 300€)

Giornata 3: Giocatore B fa 93 punti > ruba il bottino di 300€ + 150€ giornata = 450€ > decide se incassare o bloccare

Parità di punteggio

Se due o più squadre ottengono lo stesso punteggio:

- Si confronta il punteggio totale della panchina.
- Vince chi ha la panchina più alta.
- Se anche la panchina è in parità, il premio viene diviso equamente tra i pari merito e il gioco riparte da zero: nessun blocco viene effettuato.

Il punteggio bloccato è considerato come soglia viva: per vincere, è necessario superarlo, non basta eguagliarlo.

Partite sospese o rinviate (solo per questo gioco)

- **Partita rinviata** prima dell'inizio e recuperata entro la giornata:
si attende il recupero per calcolare i punteggi
- **Partita sospesa** durante la giornata ma recuperata entro la giornata:
si attende il completamento prima del calcolo
- **Partita sospesa o rinviata e recuperata** oltre la giornata:
la giornata viene annullata per questo gioco; i 150€ previsti vengono accumulati alla giornata successiva
- **Partita rinviata e recuperata** oltre la giornata:
la giornata resta valida, ma i calciatori coinvolti ricevono un 6 politico.

Se la giornata viene annullata:

- Il partecipante con punteggio bloccato mantiene il bottino e potrà decidere nella giornata successiva se incassare o bloccare
- Se invece non era stato bloccato alcun punteggio, la giornata successiva partirà con un bottino da 300€ (150€ della nuova giornata + 150€ accumulati).

1.12 - I premi Fantamadrigal

I premi previsti per i moduli a numero chiuso di Fantamadrigal sono già acquistati e garantiti. Tutti i voucher digitali verranno inviati tramite email e saranno utilizzabili presso i partner indicati sul sito fantamadrigal.com.

Modulo 3000 squadre:

1° Mercedes GLA
2° Honda AFRICAN TWIN
3° Honda SH350
4° Piaggio LIBERTY 125
5° Voucher digitale da 1.500€
6° Voucher digitale da 1.200€
7° Voucher digitale da 900€
8° Voucher digitale da 800€
9° Voucher digitale da 700€
10° Voucher digitale da 700€

Dall'11° al 50° posto: Voucher digitale da 300€

Dal 51° al 100° posto: Voucher digitale da 150€

Dal 101° al 150° posto:
Voucher digitale da 100€

Modulo 2000 squadre:

1° Mercedes CLASSE A
2° Honda X-ADV
3° Honda SH150
4° Voucher digitale da 700€
5° Voucher digitale da 600€
6° Voucher digitale da 500€
7° Voucher digitale da 400€
8° Voucher digitale da 350€
9° Voucher digitale da 300€
10° Voucher digitale da 250€

Dall'11° al 50° posto: Voucher digitale da 150€

Dal 51° al 100° posto: Voucher digitale da 100€

Modulo 1000 squadre:

1° Fiat SEICENTO
2° Honda SH150
3° Piaggio LIBERTY 50
4° Voucher digitale da 200€
5° Voucher digitale da 150€
6° Voucher digitale da 150€
7° Voucher digitale da 150€
8° Voucher digitale da 150€
9° Voucher digitale da 150€
10° Voucher digitale da 150€

Dall'11° al 50° posto: Voucher digitale da 100€



1.13 - Premi giochi bonus

- **Miglior punteggio di giornata**

Il premio consiste in un voucher valido per l'iscrizione gratuita alla prossima edizione del Fantamadrival. Il premio viene assegnato come da regolamento e consegnato al termine del campionato, insieme a tutti gli altri premi

- **Ruba il bottino**

Il premio è pari a 150€ per ogni giornata e viene suddiviso secondo quanto stabilito dal regolamento. Anche questo premio viene consegnato a fine campionato, per tutti i vincitori.

1.14 - Resi e rimborsi

Tutti i ticket acquistati per partecipare al Fantamadrival e ai giochi collegati (Battle Goal e Ninja Ultimate) sono considerati prodotti digitali. Pertanto, non è previsto alcun rimborso dopo la conferma dell'acquisto, come da normativa vigente sui beni digitali.

L'acquisto del ticket implica la piena responsabilità del partecipante nel:

- Comporre correttamente la rosa per il Fantamadrival.
- Inserire regolarmente la formazione.
- Compilare le scelte per i giochi Battle Goal e Ninja Ultimate.

Il partecipante accetta le regole in ogni loro parte con l'acquisto. Eventuali controversie saranno valutate a discrezione degli amministratori, nel rispetto del regolamento.

Gli amministratori non possono in alcun modo modificare o inserire dati (rose, formazioni o scelte di gioco) per conto dei partecipanti.

Qualsiasi richiesta in tal senso non sarà accolta e sarebbe da considerarsi in violazione del regolamento.



1.15 - Assistenza e accesso alle app

Nel caso in cui un partecipante:

- Abbia dimenticato l'indirizzo email utilizzato per accedere all'app
- Abbia cambiato telefono e non riesca più ad accedere
- Non ricordi la password o abbia problemi di accesso

è importante sapere che Fantamadrival non è proprietaria né gestisce direttamente le applicazioni utilizzate per il gioco.

Per problemi legati all'accesso o alla gestione dell'account (es. su Leghe FC o FantasyMatchLive), il partecipante dovrà rivolgersi esclusivamente all'assistenza ufficiale delle rispettive applicazioni, tramite i canali di supporto previsti dalle piattaforme stesse.

Inoltre, Fantamadrival non è responsabile per eventuali malfunzionamenti, bug tecnici o errori temporanei delle applicazioni di supporto.

Eventuali problemi tecnici riscontrati durante l'utilizzo delle app devono essere segnalati direttamente alle piattaforme coinvolte.

1.16 - Moduli aggiuntivi

Oltre ai moduli ufficiali descritti nel presente regolamento (da 3000, 2000 e 1000 squadre), esistono altri 3 moduli supplementari della medesima dimensione (3000, 2000 e 1000 squadre).

Questi moduli:

- Non sono attualmente visibili sul sito ufficiale fantamadrival.com,
- Hanno le stesse funzionalità e regole dei moduli già descritti,
- Saranno resi pubblici solo tramite comunicazione ufficiale sul sito www.fantamadrival.com.

Nei moduli aggiuntivi, i premi saranno assegnati esclusivamente ai primi 3 classificati, ciascuno dei quali riceverà un voucher digitale da 100€.

**BATTLE
GOAL** 

2

2.1 - Cos'è Battlegoal

BattleGoal è un gioco di pronostici in cui ogni settimana bisogna indovinare gli esiti delle partite di campionato. I risultati da pronosticare possono variare (es. 1X2, Gol/No Gol, Over/Under, ecc.). Ogni pronostico corretto assegna un punteggio. I punti ottenuti si sommano di giornata in giornata, creando una classifica generale che premia la costanza e l'intuito

Acquistando una o più squadre per il Fantamadrigoal, ogni partecipante riceverà in omaggio una schedina gratuita per il gioco Battle Goal per ogni squadra acquistata.

È possibile acquistare schedine aggiuntive anche senza partecipare al Fantamadrigoal.

Ogni schedina extra ha un costo di 10€.

2.2 - Come si gioca

Battle Goal è un gioco a pronostici basato sul campionato di Serie A, disponibile sull'app FantasyMatchLive. Ogni partecipante gioca con una o più schedine, che rappresentano vere e proprie "squadre" virtuali. Ogni schedina deve essere mantenuta attiva per tutta la stagione, inserendo ogni settimana i pronostici delle partite selezionate. Ogni risposta esatta assegna un punteggio, e la somma dei punteggi settimanali determina il totale complessivo della schedina.

Il gioco inizia dalla 4^a giornata del campionato di Serie A, in contemporanea con il Fantamadrigoal.

2.3 - Obiettivi del gioco

L'obiettivo è totalizzare il punteggio più alto alla fine della stagione, sommando tutti i punti ottenuti settimanalmente da ciascuna schedina.

2.4 - Classifica e premi

Battle Goal prevede una sola classifica finale, stilata al termine della stagione, in base al punteggio complessivo raggiunto da ogni schedina.

I premi verranno assegnati ai partecipanti che avranno ottenuto i punteggi più alti.

Tutti i dettagli su premi, posizioni, regole e aggiornamenti sono disponibili in questo regolamento e sul sito ufficiale fantamadrigoal.com.



2.5 - I premi Battlegoal

- 1° Honda SH350
- 2° Voucher digitale da 1.000€
- 3° Voucher digitale da 500€
- 4° Voucher digitale da 300€
- 5° Voucher digitale da 200€
- 6° Voucher digitale da 100€
- 7° Voucher digitale da 100€
- 8° Voucher digitale da 100€
- 9° Voucher digitale da 75€
- 10° Voucher digitale da 50€
- Dall'11° al 60° posto: Voucher digitale da 25€

Tutti i premi del Battle Goal verranno consegnati alla fine del campionato.

2.6 - Modalità di gioco

Ogni schedina partecipa per tutta la durata del campionato di Serie A. Ogni settimana, il partecipante deve inserire i pronostici richiesti (es. 1X2, risultati esatti, gol/nogol, ecc.). Ogni pronostico corretto assegna un punteggio prefissato. Il punteggio settimanale si somma a quello delle giornate precedenti, creando un punteggio totale della schedina.

In caso di mancato inserimento della schedina in una giornata, verrà automaticamente utilizzata l'ultima schedina valida inserita nella giornata precedente tranne per il marcatore che in questo caso sarà nullo.

2.7 - Parità

In caso di parità nella classifica finale, il vincitore sarà determinato nel seguente modo:

- Si confrontano i punteggi delle due giornate precedenti rispetto all'ultima giornata del campionato.
- Se anche questi punteggi risultano in parità, si procede andando a ritroso, una giornata alla volta, finché non si trova una differenza tra i partecipanti.
- In caso eccezionale in cui tutte le giornate risultino perfettamente pari, il premio verrà assegnato a chi ha acquistato per primo la schedina tramite registrazione sul sito fantamadrival.com (data e ora d'acquisto).

**NINJA
ULTIMATE**



3



3.1 - Cos'è Ninja Ultimate

NinjaUltimate è un gioco a eliminazione diretta. Ogni settimana i partecipanti devono scegliere una sola squadra di Serie A che, secondo loro, vincerà la propria partita.

Se la squadra pareggia o perde, il giocatore viene eliminato. Se vince, si passa al turno successivo. Non è possibile scegliere due volte la stessa squadra durante la competizione.

Vince chi resta in gioco più a lungo, sopravvivendo turno dopo turno fino a essere l'ultimo rimasto.

Ogni squadra acquistata per il Fantamadrival dà diritto a una vita gratuita per il gioco Ninja Ultimate. È inoltre possibile acquistare vite extra, anche senza partecipare al Fantamadrival.

Ogni vita extra ha un costo di 10€.

3.2 - Come si gioca

Ninja Ultimate è un gioco a eliminazione diretta, ispirato al formato "survivor".

In ogni giornata di Serie A, ogni partecipante deve scegliere una squadra che ritiene vincente.

Se la squadra vince, la vita resta attiva; se la squadra pareggia o perde, la vita viene eliminata.

3.3 - Obiettivi del gioco

L'obiettivo è restare in vita il più a lungo possibile, selezionando una squadra vincente a ogni giornata. Vince chi riesce a rimanere in gioco più a lungo rispetto a tutti gli altri partecipanti.

3.4 - Classifica e premi

Il vincitore sarà il partecipante che rimane con almeno una vita attiva dopo l'eliminazione di tutti gli altri. In caso di eliminazione simultanea di tutti i partecipanti rimasti, si applica la regola descritta nel punto 3.7.

I dettagli sui premi saranno pubblicati esclusivamente sul sito fantamadrival.com.



3.5 - Regole generali

- Ogni partecipante può avere una o più vite, derivanti dalle iscrizioni al Fantamadrigo o acquistate separatamente.
- Ogni vita è indipendente dalle altre.
- Per ciascuna vita, si può selezionare una sola squadra a giornata.
- Non è mai possibile scegliere la stessa squadra più di una volta con la stessa vita durante l'intero campionato.
- La squadra va inserita entro 1 minuto dall'inizio della prima partita della giornata di Serie A.
- In caso di mancato inserimento, si applica quanto previsto dal punto 6.9.
- Gli amministratori non possono in alcun modo modificare o inserire la squadra per conto dei partecipanti: ogni intervento manuale sarebbe considerato contro regolamento.
- Il gioco prosegue fino a quando resta almeno una vita attiva.

3.6 - Inizio del gioco

Ninja Ultimate inizia con la prima partita della giornata che corrisponde all'ultima giornata disputata nel mese di ottobre.

Esempio: se le giornate 8, 9, 10 e 11 cadono a Ottobre e la prima partita dell'11^a giornata si gioca il 31 Ottobre, il gioco partirà da quella giornata.

3.7 - Eliminazione simultanea

Se, in una determinata giornata, tutti i partecipanti ancora in gara vengono eliminati contemporaneamente:

- La giornata viene annullata.
- Le vite eliminate in quella giornata vengono riattivate.
- Le squadre già utilizzate restano bloccate.
- Se una vita ha già utilizzato tutte le squadre, potrà ripartire da zero, selezionando nuovamente tra tutte le squadre disponibili.

Esempio:

Se restano 10 partecipanti in gara e vengono tutti eliminati nella stessa giornata, quella giornata sarà annullata. I 10 tornano in gioco con le stesse vite, e il gioco riparte alla giornata successiva.



3.8 - Parità

- Se un singolo partecipante possiede più vite e ha sempre scelto le stesse squadre con tutte, riuscendo a restare in vita fino alla fine, viene considerato unico vincitore.
- Se partecipanti diversi hanno utilizzato le stesse squadre in tutte le giornate e restano entrambi in vita fino alla fine del campionato, non essendoci alcun criterio utile per stabilire chi abbia avuto un rendimento migliore, vince colui che ha acquistato per primo la vita ancora attiva, secondo la data e l'orario registrati sul sito fantamadrival.com.

3.9 - Riacquisto vite perse (solo nelle prime 3 giornate)

Durante le prime due giornate di gioco, è possibile riacquistare le vite perse, alle seguenti condizioni:

- Il riacquisto deve avvenire prima dell'inizio della giornata successiva
- Le vite perse si riacquistano in blocco (non selezionabili singolarmente)
- Il costo è di 10€ per ogni vita
- Le vite perse nella 3^a giornata non possono essere riacquistate, poiché il riacquisto è consentito solo fino all'inizio della 3^a giornata stessa.

Esempio:

Perdi 2 vite nella 1^a giornata > puoi riacquistarle fino all'inizio della 2^a.

Perdi 1 vita nella 3^a giornata > non puoi più riacquistarla, anche se la giornata è ancora in corso.

3.10 - Mancato inserimento della squadra

Nel caso in cui un partecipante non inserisca la squadra da schierare in una determinata giornata, il sistema selezionerà automaticamente la prima squadra disponibile in ordine alfabetico tra quelle non ancora utilizzate per quella specifica vita.



3.11 - Partite sospese o rinviate

Nel caso in cui la squadra scelta da un partecipante giochi una partita che venga sospesa o rinviata, si applicano due scenari distinti:

A. Recupero entro la stessa giornata di campionato:

- Se la partita viene recuperata entro la conclusione della giornata di Serie A in corso, il risultato sarà considerato valido.
- La vita del partecipante verrà aggiornata in base all'esito effettivo dell'incontro.

B. Recupero oltre la giornata di campionato:

- Se la partita viene recuperata oltre la giornata in corso, la squadra scelta viene considerata automaticamente vincente per quel turno.
- In questo caso, la vita resta attiva a prescindere dal risultato effettivo del recupero.

Questa regola si applica esclusivamente ai partecipanti che hanno selezionato una squadra coinvolta nella partita sospesa o rinviata.

Tutti gli altri partecipanti proseguono il gioco regolarmente.

3.12 - Premi Ninja Ultimate

Il partecipante che riuscirà a sopravvivere per ultimo, rimanendo in gioco dopo l'eliminazione di tutti gli altri, riceverà come premio finale una Audi A1.

Il premio è già acquistato e garantito. La consegna avverrà al termine del campionato, secondo le modalità comunicate tramite il sito fantamadrigal.com.



REGOLAMENTO UFFICIALE

Ultimo aggiornamento: 10 Giugno 2025