

Fanta **CAMPACCIO**

Regolamento Fanta Campaccio 2023

Premessa:

fanta.campaccio è un gioco

Disclaimer:

Salta all'occhio che manchino alcuni élite nel pool di atleti/e. Vero, ma nella scelta di 11+11 atleti/e tra tanti campioni e tante campionesse inevitabilmente qualcuno/a è rimasto/a fuori. In accordo con l'organizzazione, abbiamo adottato la democraticissima pratica del "tirare a sorte".

Have fun!

Benvenuti e bentornati fanta.giocatori! Ci addentriamo nella fanta.stica nuova stagione agonistica e con lei non poteva mancare il gioco preferito dell'atletica, che nel 2024 vedrà grandi news per ogni giocatore ed atleta.

Come già anticipato, ogni edizione del Fanta sarà finalizzata a raccogliere punti utili ad una classifica finale annuale: la Fanta.cup. Questo fanta.campionato premierà non solo la bravura di ognuno di voi, ma anche la costanza e la fedeltà al gioco e al vostro beniamino e vi permetterà di spaziare tra tutte le specialità dell'atletica, dando spazio anche agli esperti ed appassionati dei concorsi e della velocità!

La prima tappa di questa Coppa è l'appuntamento che come consuetudine apre la stagione internazionale e il calendario agonistico di molti atleti, proprio nel giorno dell'epifania... il Cross internazionale del Campaccio! Come poteva essere altrimenti?

Il fanta.campaccio accompagnerà la storica corsa nel fango tra gli ostacoli di San Giorgio sul Legnano e vi farà divertire con le classiche azioni e alcune novità.

Le modalità - per chi già ci conosce - resteranno le medesime, ma un ripassino non guasta mai, in particolar modo per dare il benvenuto ai tantissimi neofiti!

Let's go!

Le fasi di gioco della Fantaschedina (compilabile tramite modulo) sono tre: la creazione della Fantasquadra, le Fantascommesse sul tuo atleta preferito e le Fantascommesse sui vincitori.

1. La **fantaschedina** è composta da tre sezioni:
 - A) compilazione fantasquadra
 - B) scommetti sulla posizione e tempo del tuo capitano
 - C) indovina il podio vincitori delle due gare del cross lungo assoluto
2. Fase A: Ogni fantagiocatore dovrà comporre la sua **fantasquadra e potrà scegliere al massimo 3 atleti assoluti del cross lungo (M) e 3 atlete assolute del cross lungo (F)**, restando nel budget a disposizione di **130 Pietrini**. Esempio squadra corretta a pag 5.
NB: Non è obbligatorio acquistare 6 atleti, se ne possono acquistare anche meno.
Uno di questi atleti sarà designato **capitano** della squadra (vedi fase B) e godrà di punteggi speciali infatti i suoi punti **varranno il 10% in più**.
3. Fase B: La seconda fase prevede che si indovini la **posizione e il tempo del capitano nella classifica finale**
4. Fase C: La terza fase di gioco consiste nell'indovinare il **podio di delle due** gare assolute del cross lungo:
 - 10km M
 - 6km F
5. Le **fantaschedine** dovranno essere comunicate entro e non oltre le ore 12.00 del 06.01.2024 compilando il Form il cui link sarà pubblicato nelle storie in evidenza della pagina e in bio.
6. Il funzionamento è in tutto e per tutto simile a quello del più celebre "FantaSanremo" o del classico "FantaCalcio"; oltre ai punteggi guadagnati grazie alla prestazione sportiva, verranno pubblicati una serie di azioni **Bonus** e di **Malus** (elenco completo sulla pagina Instagram @fanta.atletica e alla fine di questo regolamento): se uno o più dei **fantatleti** scelti nella tua **fantasquadra** compie una delle azioni elencate nella tabella, perde o guadagna punti. Il punteggio del **capitano** varrà il 10% in più all'interno della propria fanta.squadra.
 - *Fanta.atleti*: alla fine della trasferta, il **fantatleta** che avrà collezionato il maggior numero di punti, sarà proclamato vincitore. All'ultimo classificato sarà assegnata la maglia nera.

- *Fanta.giocatori*: sommando i punti dei **fantatleti** di ogni squadra, della fantaschedina (vincitori e posizione+tempo), verrà stilata la classifica dei fanta.giocatori del **FantaCampaccio**, celebrato con grandi onori sulla pagina ufficiale del gioco e con premi speciali.
7. Nel caso in cui la fantaschedina inviata sia errata e non saranno presentate altre schedine valide, la schedina verrà considerata nulla (o verrà corretta in automatico dagli organizzatori). Sarà presa in considerazione l'ultima schedina inviata. Ogni fanta.giocatore può giocare con **una sola squadra**.

NB: I bonus e malus valgono solo per gli atleti scelti nella fantasquadra, cioè per la prima modalità di gioco.

NB 2: Per essere valide, **tutte le azioni devono essere documentate con video, foto o testimoni e segnalate alla pagina @fanta.atletica** direttamente dagli atleti o da qualsiasi tifoso.

NB 3: Solo i fanta.atleti scelti in almeno una squadra entreranno in classifica.

PUNTEGGI

1. **Bonus e Malus** (vedere la lista azioni sull'account Instagram)
2. La tua scommessa **di posizione e tempo del capitano** nella classifica finale:
 - **Tempo** esatto +20pt
 - entro +10" -10" +10pt
 - entro +20" -20" +5pt
 - **Posizione** esatta +20pt
 - Posizione entro +2 o -2 +5pt
3. **Vincitori**:
 - +5pt per ogni vincitore indovinato

COME SI GIOCA?

1. Le **azioni** dei nostri **fantatleti** visibili durante la diretta della gara, sui canali ufficiali della manifestazione e su tutti gli account social dei presenti in trasferta, saranno contabilizzate ai fini della prima modalità di gioco. (Es: se uno dei **fantatleti** dovesse pubblicare post, storie, o dovesse rilasciare interviste o si rendesse visibile alle telecamere dello streaming facendo una delle azioni presenti in tabella, sarà insignito del Bonus o del Malus corrispondente).
Invitiamo gli atleti e i tifosi ad inviare foto e messaggi di **segnalazione Bonus - Malus in DM** all'account ufficiale @fanta.atletica. Il punteggio del **fantatleta** verrà accreditato a fine trasferta alla fantasquadra di appartenenza.

2. La **giuria del FantaCampaccio**, attenta ad ogni segnalazione privata dei presenti in trasferta e di ogni esternazione pubblica sui mezzi ufficiali e non (stati Facebook-Whatsapp, storie Ig, interviste FIDAL sia scritte che video, diretta gara), stilerà la classifica finale proclamando l'atleta vincitore del FantaCampaccio e la fanta.squadra vincitrice.

COSA SI VINCE?

1. Fanta.atleti: Premi in merchandising/materiale tecnico/ecc
2. Fanta.giocatori: Premi in merchandising/altro

ECOBONUS

Grazie alla collaborazione con Esosport, il Campaccio si fa sempre più green: non solo le medaglie e le targhe saranno realizzate con materiali di recupero dalle scarpe atletiche dismesse, ma voi stessi potrete contribuire a questo cambio di passo portando la vostra scarpa esausta presso lo stand di Esosport il giorno della gara, oppure quando vorrete nei punti ritiro indicati nel seguente <https://www.esosport.it/punti-di-raccolta-esosport/>. Inoltre, i fanta.atleti che consegneranno le scarpe al punto di ritiro (e documenteranno con foto o video da segnalare a fanta.atletica) riceveranno punti bonus preziosi (vedi lista azioni qui sotto).

Buon divertimento e... occhio alle azioni!!!

fanta.gruppo

----- :)

Atleti e costi in Pietrini

Cross lungo M

ITA (7):

Puppi Francesco - Atl. Vallebrembana (35 pietrini)

Crippa Neka - Esercito (25 pietrini)

Zoghlami Ala - Fiamme Oro (25 pietrini)

Alfieri Luca - Casone Noceto (20 pietrini)

Quazzola Italo - Casone Noceto (20 pietrini)

Aouani Iliass - Fiamme Azzurre (25 pietrini)

Medolago Samuel - Atl. Vallebrembana (20 pietrini)

STRANIERI (4):

Daniel Ebenyo (KEN) (35 pietrini)

Oscar Chelimo (UGA) (35 pietrini)

Celestine Ndikumana (BUR) (25 pietrini)

Kuma Girma (ETH) (20 pietrini)

Cross lungo F

ITA (7):

Battocletti Nadia - Fiamme Azzurre (30 pietrini)
Arnaudo Anna - Battaglio Cus Torino (20 pietrini)
Del Buono Federica - Carabinieri (30 pietrini)
Majori Micole - Pro Sesto Atl. Cernusco (25 pietrini)
Lonedo Rebecca - Fiamme Oro (20 pietrini)
Nestola Sara - Calcestruzzi Corradini (20 pietrini)
Palmero Elisa - Esercito (20 pietrini)

STRANIERE (4):

Francine Niyomukunzi (BUR) (30 pietrini)
Micheline Niyomahoro (BUR) (20 pietrini)
Verity Ockenden (GBR) (25 pietrini)
Susanna Saapunki (FIN) (25 pietrini)

Legenda

35 Pietrini: Podio ind. Mondiale o Olimpico
30 Pietrini: Podio ind. Continentale o Finale Mondiale/Olimpica o Primato Nazionale
25 Pietrini: Podio al Fanta o Finale Continentale o Campione Mondiale giovanile o Top5 Cross Country Tour Gold
20 Pietrini: Atleta assoluto

ESEMPIO SQUADRA CORRETTA:

Esempio 1 (squadra da 6)

Cross M: **N. Crippa (25) + L. Alfieri(20) + C. Ndikumana(25) +**
Cross F: **A. Arnaudo (20) + E. Palmero (20) + M. Niyomahoro (20) =**
Tot: **130**

Esempio 2 (squadra da 5)

Cross M: **L. Alfieri (20) + F. Puppi (35) + C. Ndikumana (25) +**
Cross F: **N. Battocletti (30) + M. Niyomahoro (20) =**
Tot: **130**

Azioni Bonus Malus

BONUS

Risultati gara

Vittoria individuale +50
Podio individuale +30
Medaglia di legno (cioccolato) +15
Top 10 +10
Top 20 +5
Primo/a degli italiani +10

Ultimo classificato +20

Negative split (ultimo giro più veloce del primo) +10

Durante la gara

Maschera di fango: arriva sporco di fango sul viso +5

Eroico: arriva con segni evidenti di chiodata +5

Partenza a tuono in testa e poi suonata +5

Dito nel naso in una qualsiasi diretta +5

Copricapo insolito in gara +10

Manicotti fashion in gara +5

Calzini fashion in gara +5

Occhiali fashion in gara +5

Scarpe di due colori diversi +5

Bacio o cuore alla telecamera +5

Esultanza coreografica +5

Esultanza con la bandiera +5

Lotta all'ultimo sangue: la spunta sul traguardo +10

L'atleta saluta la mamma a voce o per iscritto +10

Abbraccio con gli avversari dopo il traguardo +10

Brandizzato Mico: l'atleta indossa un capo tecnico Mico in gara +5

Prima o dopo la gara

#SaveThePicchio: problemi coi trasporti durante il viaggio +10

Post social di ringraziamento strappalacrime post gara +5

Citazione del @fanta.atletica o FantaCampaccio sui social +5

Citazione del @fanta.atletica o FantaCampaccio in un'intervista +15

Vincitore Fanta.Campaccio +10

Maglia Nera (Ultimo al Fanta.Campaccio) +5

Ecobonus: l'atleta consegna un paio di scarpe da riciclare al punto ritiro di

Esosport +10

MALUS

Non partito in gara -20

Ritiro -30

Penultimo classificato -10

Piange dopo aver tagliato il traguardo -5

Caduta in gara -5

Il nome dell'atleta viene scritto/pronunciato erroneamente -5

Perde nello sprint finale -10

Suonata: ultimo giro più lento del primo -5

Perde una scarpa in gara -5