

1 IL GIOCO

RadioBC FantaCX è il fantasy game dedicato al ciclocross internazionale. Ogni partecipante crea una propria squadra selezionando gli atleti che ritiene più competitivi nelle singole gare del calendario. L'obiettivo è conquistare il maggior numero possibile di punti durante la stagione. La classifica generale viene determinata dalla somma dei punti conquistati in ogni gara disputata. Non è obbligatorio partecipare a tutte le gare del calendario.

2 IL CALENDARIO

Il calendario comprende le gare dei principali circuiti internazionali e i principali campionati.

- HG CROSS
- X20 Trofee
- Superprestige
- Coppa del Mondo
- Campionato Italiano
- Campionato Europeo
- Campionato del Mondo

L'organizzazione può aggiornare il calendario in caso di cancellazioni, rinvii o modifiche ufficiali delle competizioni.

3 LA FORMAZIONE

Per ogni gara ogni partecipante può schierare una formazione composta da massimo 8 atleti. Tutti gli 8 atleti schierati partecipano al calcolo del punteggio della squadra. Non esiste alcun limite al numero di atleti considerati "superstar". L'ordine degli atleti è importante perché determina i bonus formazione.

4 STARTLIST E PARTECIPAZIONE DEGLI ATLETI

È responsabilità del partecipante verificare la startlist ufficiale della gara. Se un atleta selezionato non prende il via, lo slot rimane vuoto e non può essere sostituito dopo la chiusura della formazione. L'atleta che non prende il via non produce punti né bonus.

5 INSERIMENTO E MODIFICA DELLA FORMAZIONE

La formazione viene caricata direttamente sull'app RadioBC FantaCX. È possibile caricare e modificare la propria formazione fino a un'ora prima della partenza ufficiale della gara. Fino alla scadenza, l'ultima formazione salvata sull'app sarà considerata quella valida. Dopo la scadenza non sarà più possibile modificare o sostituire la formazione.

6 PUNTEGGIO DEGLI ATLETI

I punti sono assegnati ai primi 15 atleti classificati di ogni gara. Ogni atleta porta alla propria squadra i punti corrispondenti al piazzamento ottenuto. Tutti gli 8 atleti della formazione contribuiscono al punteggio. I punti conquistati in gara entrano direttamente nella classifica della singola gara, nella classifica del circuito (se prevista) e nella classifica generale del RadioBC FantaCX.

6 PUNTI ASSEGNATI NELLE GARE – PRIMI 15 CLASSIFICATI

HG CROSS		X20 TROFEE		SUPERPRESTIGE		COPPA DEL MONDO	
POS.	PUNTI	POS.	PUNTI	POS.	PUNTI	POS.	PUNTI
1°	30	1°	30	1°	35	1°	40
2°	24	2°	24	2°	28	2°	32
3°	20	3°	20	3°	23	3°	27
4°	17	4°	17	4°	20	4°	23
5°	15	5°	15	5°	17	5°	20
6°	13	6°	13	6°	15	6°	17
7°	11	7°	11	7°	13	7°	15
9°	9	9°	7	9°	9	9°	11
10°	6	10°	6	10°	7	10°	9
11°	5	11°	5	11°	6	11°	7
12°	4	12°	4	12°	5	12°	6
13°	3	13°	3	13°	4	13°	5
14°	2	14°	2	14°	3	14°	4
15°	1	15°	1	15°	2	15°	3

CAMPIONATO ITALIANO

POS.	PUNTI
1°	40
2°	32
3°	27
4°	23
5°	20
7°	17
8°	15
9°	13
10°	9
11°	7
12°	6
14°	4
15°	3

CAMPIONATO EUROPEO

POS.	PUNTI
1°	45
2°	36
3°	30
4°	26
5°	22
7°	19
8°	14
9°	12
10°	10
11°	8
12°	6
14°	4
15°	3

CAMPIONATO DEL MONDO

POS.	PUNTI
1°	50
2°	40
3°	34
4°	29
6°	25
7°	21
8°	16
9°	14
10°	12
11°	10
12°	8
13°	4
14°	2



NOTA

I punti dei Campionati Italiano, Europeo e Mondiale entrano direttamente nella classifica generale e non fanno parte di alcun circuito.

7 BONUS DELLA FORMAZIONE

Il bonus premia la capacità di individuare i protagonisti della gara. Viene assegnato esclusivamente quando la posizione reale dell'atleta corrisponde esattamente alla posizione con cui è stato selezionato.

1° SCELTA



+3 PUNTI

2° SCELTA



+1 PUNTO

3° SCELTA



+1 PUNTO

4° SCELTA



+1 PUNTO

5° SCELTA



+1 PUNTO

ESEMPIO: se la tua 1° scelta vince, la 2° scelta arriva seconda, la 3° scelta arriva quinta, la 4° scelta quarta e la 5° scelta terza, il bonus totale sarà di +6 punti (3+1+1+1).

Le scelte dalla 6° all'8° posizione non generano bonus.



8 PIÙ VINCITORI E PARITÀ UFFICIALI

In caso di parità ufficiale nella classifica della gara, più atleti possono occupare la stessa posizione. Tutti gli atleti classificati nella medesima posizione ricevono i punti previsti. La stessa regola vale per tutte le altre posizioni.

Di conseguenza, più atleti della stessa formazione possono ottenere contemporaneamente il bonus previsto per una posizione valida.

9 PUNTEGGIO DELLA SQUADRA NELLA GARA

Il punteggio della squadra è dato dalla somma dei punti ottenuti dagli 8 atleti, alla quale vengono aggiunti gli eventuali bonus della formazione.

**PUNTEGGIO GARA =
PUNTI DEGLI 8 ATLETI + BONUS
FORMAZIONE**

Questo risultato costituisce il punteggio ufficiale della squadra nella gara.

10 EX AEQUO TRA SQUADRE: PREVALE L'ORARIO DI INVIO



In caso di ex aequo, anche dopo il calcolo dei bonus, tra due o più squadre nella classifica della gara, vince la squadra che ha inviato per prima la propria formazione.

L'ora e la data di invio dell'ultima formazione salvata sull'app fanno fede. Ogni modifica aggiorna l'orario di invio.

Si avrà quindi un vincitore della gara (utile per l'assegnazione del badge nei campionati), ma i punti per le classifiche rimangono invariati per tutte le squadre in ex aequo.

I punti rimangono invariati.

11 CLASSIFICA DELLA SINGOLA GARA

Al termine di ogni prova viene stilata la classifica della singola gara. La classifica è determinata dal punteggio totale ottenuto da ciascuna squadra.

In caso di parità, più squadre possono essere vincitrici ex aequo (per i punti).

12 CLASSIFICHE DEI CIRCUITI

Sono previste classifiche separate per HG Cross, X20 Trofee, Superprestige e Coppa del Mondo. La classifica di ogni circuito è determinata dalla somma dei punti conquistati nelle singole gare appartenenti a quel circuito, compresi gli eventuali bonus. Non vengono assegnati ulteriori bonus alla fine del circuito.

13 CLASSIFICA GENERALE

La classifica generale del RadioBC FantaCX è determinata dalla somma di tutti i punti conquistati durante la stagione.

Ogni gara conta.

Non sono previsti scarti, risultati da eliminare o bonus finali aggiuntivi.

14 CRITERI DI PARITÀ NELLA CLASSIFICA GENERALE

In caso di parità di punti al termine della stagione, si applicano nell'ordine i seguenti criteri:

1. maggior numero di vittorie
2. maggior numero di secondi posti
3. maggior numero di terzi posti
4. miglior piazzamento ottenuto in una singola gara
5. eventuale ex aequo

15 RISULTATI UFFICIALI

Per l'assegnazione dei punti fa fede la classifica ufficiale della gara. L'organizzazione potrà aggiornare punteggi e classifiche in caso di modifiche successive dei risultati ufficiali. Le classifiche aggiornate saranno definitive una volta pubblicate.

16 RESPONSABILITÀ DEL PARTECIPANTE

Ogni partecipante è responsabile dell'invio della formazione, della verifica della startlist, della corretta selezione degli atleti e della verifica della propria formazione prima della chiusura. Eventuali errori non potranno essere modificati dopo la chiusura.

17 FILOSOFIA DEL GIOCO

Ogni atleta conta. Ogni gara conta. Ogni scelta può fare la differenza. Alla fine della stagione, il vincitore sarà semplicemente chi avrà costruito la squadra più forte e saputo fare le scelte migliori.

