Termini di Servizio

Versione 2026-10-04

Ultimo aggiornamento: 4 ottobre 2026

Questi Termini di Servizio («Termini») sono il contratto fra te e chi gestisce **FantaTrading** (sezione 1). Regolano l'uso dell'app e del sito e spiegano le regole del gioco. Per il sito valgono da subito; per l'app e il gioco valgono dalla pubblicazione dell'app FantaTrading su App Store e Google Play. Quando crei l'account ti chiediamo di accettarli (sezione 3). Se non li accetti, non puoi creare l'account.

> **In breve.** FantaTrading è un gioco a punti: non si investe e non si ottiene denaro. È gratuito e si finanzia con la pubblicità (Google AdMob); quando lo shop sarà disponibile ci saranno anche acquisti facoltativi (sezione 20). Come usiamo i dati per la pubblicità lo spiega l'Informativa sulla Privacy, e la scelta la fai nell'app (sezione 21). I punti si calcolano con i prezzi di mercato reali forniti da Twelve Data («Fonte: Twelve Data»), con le stesse regole di calcolo per tutti i giocatori. I prezzi possono arrivare in ritardo, essere provvisori o essere corretti dopo dal fornitore: le sezioni 14 e 15 dicono quali prezzi usiamo. Una volta calcolato, il punteggio non cambia anche se il fornitore corregge i prezzi dopo; lo correggiamo solo se abbiamo sbagliato noi un calcolo (sezione 22). Per giocare devi avere almeno 18 anni.

1. Chi gestisce FantaTrading e come contattarci
2. Che cos'è FantaTrading
3. Account e registrazione
4. Eliminare l'account
5. Regole di condotta
6. Nomi e testi che scrivi, e come segnalarli
7. Se violi questi Termini
8. Leghe e iscrizione
9. Formazione, capitano e scadenza
10. Come si calcola il punteggio
11. Sostituzioni
12. Formazione mancante: il malus
13. Classifiche, parità e premi
14. Prezzi e dati di mercato
15. Quali prezzi usiamo se un prezzo tarda o manca
16. Diretta e fotografie dei prezzi
17. Orari dei mercati
18. Annullamenti e restituzione dei biglietti
19. FantaCoin, Gemme, biglietti e Pro
20. Shop e acquisti
21. Pubblicità e video con premio
22. Errori e interruzioni
23. Dati di mercato e marchi
24. Proprietà intellettuale
25. Non è consulenza, non è trading, non è gioco d'azzardo
26. Requisiti, aggiornamenti e garanzia legale
27. Responsabilità
28. Regole fissate, modifiche e chiusura del servizio
29. Reclami, legge applicabile e giudice
30. App Store e Google Play

1. Chi gestisce FantaTrading e come contattarci

FantaTrading è gestito da **Simone Mingione**, Via degli Arazzi 7, 81100 Caserta (CE), Italia (in questi Termini, «noi»).

- **Assistenza, segnalazioni e reclami:** help@fantatrading.eu
- **Dati personali:** privacy@fantatrading.eu (vedi l'Informativa sulla Privacy)

Puoi scriverci in italiano o in inglese: risponde una persona, non un sistema automatico. L'indirizzo dell'assistenza è anche il punto di contatto unico per gli utenti e per le autorità previsto dagli articoli 11 e 12 del Regolamento (UE) 2022/2065 sui servizi digitali.

Se cambia chi gestisce il servizio. Possiamo trasferire questo contratto a una società che subentri nella gestione di FantaTrading, alle stesse condizioni e senza ridurre i tuoi diritti. Te lo diciamo prima, per email, e puoi recedere senza costi eliminando l'account (sezione 4).

---

2. Che cos'è FantaTrading

FantaTrading è un **gioco di fantasy trading a punti**. Ti iscrivi a una lega, schieri una formazione di asset (azioni, crypto, cambi, materie prime) e fai punti in base a quanto cambiano i loro **prezzi di mercato reali** durante una giornata di gioco. Le regole del gioco sono nelle sezioni da 8 a 18.

Ogni lega nasce da un **formato**: il modello che fissa la categoria di asset, gli orari e le regole. Le **regole della lega** (orari, moduli, moltiplicatori, capitano, sostituzioni, malus, numero di giornate, numero minimo di iscritti e premi) sono quelle del suo formato nel momento in cui la lega viene creata; nelle leghe private personalizzate, quelle scelte da chi le crea. Restano quelle fino alla fine (sezione 28). Prima che tu ti iscriva, l'app ti mostra le regole della lega in cui entri. Se entri in una lega privata con un codice invito, le trovi nella scheda della lega appena entrato: se non ti vanno bene, puoi uscire prima che cominci la prima giornata (sezione 8).

> **Nessun trading reale.** Il servizio non è consulenza finanziaria, di investimento o di trading. Non si comprano né si vendono strumenti finanziari e non si usa denaro reale: i prezzi servono solo a giocare, e nessun risultato nel gioco è un guadagno o una perdita reale. FantaTrading non è un'app di trading né un servizio finanziario: non apre conti, non esegue ordini e non custodisce denaro o criptovalute (sezione 25).

---

3. Account e registrazione

Età. Per creare un account devi avere almeno 18 anni: te lo chiediamo quando ti registri, senza chiederti documenti. Se risulta che un account appartiene a una persona che non ha ancora 18 anni, lo chiudiamo con le regole dell'eliminazione (sezione 4). Se aveva fatto acquisti con denaro, gli restano i diritti della sezione 20.

Come si crea l'account.

1. Inserisci email, password e nome utente («Username» nell'app).
2. Spunti la prima casella, «Ho almeno 18 anni, accetto i Termini e ho letto l'Informativa sulla privacy»: con questa dichiari di avere almeno 18 anni, accetti questi Termini e dichiari di aver letto l'Informativa sulla Privacy. Accanto alla casella trovi i collegamenti a entrambi.
3. Spunti la seconda casella, separata, con cui accetti espressamente le regole sui prezzi, come prevede l'articolo 135-undecies, quarto comma, del Codice del consumo: «Accetto espressamente le regole sui prezzi: i prezzi usati nel gioco possono arrivare in ritardo, essere provvisori o piatti, il

punteggio si calcola con le regole delle sezioni 10, 14 e 15 dei Termini e non cambia se il fornitore corregge i prezzi dopo il calcolo». Sono caratteristiche del gioco che si discostano da ciò che ti potresti aspettare da un servizio che usa prezzi di mercato: per questo te le diciamo prima e ti chiediamo di accettarle a parte.

4. Spunti la terza casella, separata anche lei, con cui approvi specificamente, ai sensi dell'articolo 1341, secondo comma, del Codice civile, le clausole delle sezioni elencate qui sotto.
   - **7. Se violi questi Termini**
   - **18. Annullamenti e restituzione dei biglietti**
   - **20. Shop e acquisti**
   - **22. Errori e interruzioni**
   - **27. Responsabilità**
   - **28. Regole fissate, modifiche e chiusura del servizio**
5. Tocchi «Registrati» e, se richiesto, confermi l'email dal messaggio che ti mandiamo.

Le caselle non sono mai già spuntate, e senza tutte e tre l'account non si crea. Prima di toccare «Registrati» puoi correggere ogni dato.

Quando i Termini cambiano. Una versione nuova da accettare (**sezione 28**) te la chiediamo con le stesse tre caselle. Nella prima non ti chiediamo di nuovo i 18 anni, che hai già dichiarato: «Accetto i nuovi Termini e ho letto l'Informativa sulla privacy». Con la seconda accetti di nuovo le regole sui prezzi e con la terza approvi specificamente le clausole elencate qui sopra, come sono scritte nella versione nuova.

La tua copia. Registriamo la data e la versione dei Termini che hai accettato, e che cosa hai confermato con ciascuna delle tre caselle. Dopo ogni accettazione, quando ti registri e a ogni versione nuova, ti mandiamo per email il testo dei Termini e dell'Informativa sulla Privacy in PDF, con la data dell'accettazione, la versione e che cosa hai confermato con ciascuna casella: è la tua copia, da conservare. Ogni versione resta pubblicata in PDF a un indirizzo che non cambia. Quelli di questa versione: **Termini di Servizio** e **Informativa sulla Privacy**. Li ritrovi sempre nell'app, in Account → Termini e Privacy, e su questa pagina. Quando cambiano conserviamo le versioni precedenti, ciascuna con la sua data, e te le mandiamo se ce le chiedi. Non aderiamo a codici di condotta.

Lingua del contratto. Puoi concludere il contratto in italiano o in inglese: l'app ti mostra i passaggi e le caselle descritti qui sopra in una delle due lingue, secondo la lingua del telefono, e dopo la registrazione puoi cambiarla in Account. In tutti e due i casi i Termini e l'Informativa che accetti sono questi, scritti in italiano, e in italiano sono i PDF che ti mandiamo. Se ne pubblichiamo una traduzione e c'è un dubbio sul senso di una clausola, vale l'interpretazione più favorevole a te.

Nome utente. Lo scegli quando ti registri: deve essere unico, lungo da 3 a 30 caratteri e rispettare la **sezione 6**. Controllalo prima di confermare: dall'app non si può cambiare.

Credenziali. Devi custodire le tue credenziali. Se pensi che qualcuno abbia usato il tuo account senza permesso, scrivici subito (**sezione 1**). Non rispondi degli usi non autorizzati dovuti a un nostro errore.

Che cosa vedono gli altri. Gli altri giocatori registrati vedono il tuo nome utente e se hai Pro (l'abbonamento, **sezione 19**). Nelle leghe a cui siete iscritti entrambi vedono anche i tuoi punteggi e le tue posizioni. Il nome di una lega privata che crei lo vede chi ci è iscritto e, se la rendi ricercabile o la

metti in vetrina, ogni giocatore. Le tue formazioni sono visibili secondo le regole della **sezione 9**. Nessuno vede la tua email né la data in cui ti sei registrato.

---

4. Eliminare l'account

Puoi eliminare il tuo account quando vuoi: è il modo per recedere da questo contratto, e non costa nulla.

- **Dall'app:** Account → Elimina account. L'eliminazione è immediata.
- **Senza l'app:** scrivi a **help@fantatrading.eu** (va bene anche **privacy@fantatrading.eu**) dall'indirizzo email del tuo account e chiedi di eliminare l'account FantaTrading. Lo eliminiamo e te lo confermiamo per email entro 14 giorni.

L'eliminazione non si può annullare. Ecco che cosa succede:

- esci da tutte le leghe non ancora iniziate. Le leghe private che hai creato e che non sono ancora iniziate vengono annullate, e gli iscritti ricevono un avviso;
- nelle leghe già iniziate resti in classifica con un nome anonimo. Questo vale anche per le leghe private che hai creato, che continuano fino alla fine. Valgono le formazioni delle giornate già iniziate quando elimini l'account; quelle che avevi salvato per le giornate successive vengono cancellate, e in quelle giornate ricevi il malus (**sezione 12**). Non ricevi più premi: il premio della tua posizione non viene assegnato a nessuno (**sezione 13**);
- perdi FantaCoin, Gemme, biglietti, esperienza e livello (**sezione 19**);
- se hai un abbonamento Pro acquistato su App Store o Google Play, eliminare l'account non ferma i rinnovi: disdicilo dalle impostazioni degli abbonamenti dello store.

Che cosa succede ai tuoi dati personali lo spiega l'**Informativa sulla Privacy**.

---

5. Regole di condotta

Usando il servizio ti impegni a non:

- violare leggi o diritti di altre persone;
- usare programmi automatici (bot, script, exploit) per giocare, per alterare punteggi, classifiche o l'esito delle leghe, o per leggere i dati del servizio;
- creare o usare più di un account, o account falsi;
- accedere ai sistemi senza autorizzazione, interferire con il servizio o comprometterne la sicurezza;
- copiare, estrarre o raccogliere i dati di mercato o altri contenuti del servizio, o leggerli con programmi o interfacce diverse dall'app (**sezione 23**);
- usare nomi utente, nomi di lega o altri testi vietati dalla **sezione 6**.

Che cosa succede se violi queste regole lo dice la **sezione 7**.

6. Nomi e testi che scrivi, e come segnalarli

I nomi e i testi che scegli nell'app, per esempio il nome utente, il nome di una lega privata o il messaggio di una richiesta d'ingresso, li scrivi tu e ne sei responsabile. Prima che compaiano passano solo da un filtro automatico (vedi qui sotto): una persona li legge se qualcuno li segnala o se li controlliamo di nostra iniziativa. Ci autorizzi a mostrarli agli altri giocatori, dentro il servizio, per il tempo in cui servono al gioco.

Non sono ammessi:

- contenuti illeciti;
- insulti, minacce, discriminazioni, volgarità;
- nomi che imitano altre persone, FantaTrading o chi lo gestisce;
- dati personali di altre persone;
- pubblicità, collegamenti o recapiti;
- marchi di altri usati in modo ingannevole.

Come moderiamo. Un filtro automatico impedisce di salvare nomi e testi che contengono parole di un elenco di parole vietate: se blocca il tuo testo, l'app te lo dice e puoi sceglierne un altro. Il filtro non sospende e non chiude account. Controlliamo nomi e testi anche quando riceviamo una segnalazione o di nostra iniziativa, e queste decisioni le prende sempre una persona. Le misure possibili, e come contestarle, sono nella **sezione 7**.

Come segnalare. Chiunque, anche chi non ha un account, può segnalarci un nome o un testo che ritiene illecito o vietato scrivendo a **help@fantatrading.eu**. Nella segnalazione indica:

- perché il contenuto è illecito o vietato;
- dove si trova: il nome utente o il nome della lega, e la schermata;
- il tuo nome e la tua email (non servono se segnali un contenuto che riguarda abusi sessuali su minori);
- che la segnalazione è fatta in buona fede.

Ti confermiamo di aver ricevuto la segnalazione, poi ti diciamo che cosa abbiamo deciso e come puoi contestarlo. Quando veniamo a sapere che un testo è illecito, lo togliamo o lo rendiamo invisibile senza ritardo. Se un contenuto fa sospettare un reato che minaccia la vita o la sicurezza di qualcuno, lo segnaliamo subito alle autorità, come prevede la legge.

7. Se violi questi Termini

Interveniamo in modo proporzionato. Queste sono le misure possibili, dalla più lieve alla più grave:

1. sostituiamo un nome utente o il nome di una lega con uno neutro, o lo rendiamo invisibile;
2. limitiamo una funzione, per esempio la creazione di leghe private;
3. escludiamo l'account da una lega, o annulliamo i punti e i premi ottenuti con la violazione;

4. sospendiamo l'account, per non più di 30 giorni;
5. chiudiamo l'account.

Per una violazione, sospendiamo o chiudiamo l'account solo per: frode o tentativo di frode nel gioco; più account o account falsi; uso di programmi automatici per giocare; attacchi o accessi non autorizzati al servizio; testi illeciti; testi vietati dalla **sezione 6** e ripetuti dopo un nostro avviso. Chiudiamo l'account anche se appartiene a una persona che non ha 18 anni (**sezione 3**).

Ti diciamo sempre perché. Al più tardi quando la misura scatta, ti scriviamo all'email dell'account:

- che cosa abbiamo deciso e per quanto tempo;
- i fatti su cui ci basiamo, e se nascono da una segnalazione o da un nostro controllo;
- la regola di questi Termini o la norma che hai violato;
- come puoi contestare la decisione.

Puoi contestarla rispondendo a quell'email o scrivendo a **help@fantatrading.eu**: una persona riesamina la decisione e ti risponde. Resta il tuo diritto di rivolgerti al giudice (**sezione 29**).

Agiamo senza preavviso solo per frodi, uso di programmi automatici per giocare, attacchi al servizio, account falsi e testi illeciti; la motivazione te la diamo comunque. Durante una sospensione non puoi giocare: nelle leghe già iniziate valgono le regole del malus (**sezione 12**) e non ricevi premi. Se il riesame annulla la misura, togliamo i malus presi durante la sospensione e ti restituiamo ciò che hai perso per effetto della misura. Se chiudiamo l'account per un motivo che non è una tua violazione, ti restituiamo la parte di Pro pagata e non goduta e ciò che hai acquistato con denaro e non hai usato, nei modi della **sezione 20**.

---

8. Leghe e iscrizione

Leghe pubbliche. Le crea il gioco, partendo dai formati. Iscriversi a una lega pubblica è gratis.

Leghe private. Le crea un giocatore usando biglietti (**sezione 19**): da un formato già pronto o con regole personalizzate, entro i limiti indicati nell'app. Il numero di biglietti richiesto è mostrato prima di confermare. Chi crea la lega ne fa parte da subito e sceglie come si entra: con un codice invito, con una richiesta che lui approva, oppure liberamente. Può renderla **ricercabile**, cioè farla trovare a chi la cerca per nome, e metterla in **vetrina**, cioè farla comparire per un certo tempo fra le leghe che tutti possono trovare, spendendo altri biglietti. Entrare in una lega privata è gratis.

Chiusura delle iscrizioni. Ogni lega ha un orario di chiusura delle iscrizioni, prima dell'inizio. Da quell'istante nessuno può più entrare. Le iscrizioni si chiudono anche quando la lega è piena; se qualcuno esce prima della chiusura, il suo posto si riapre. Non ci si può iscrivere a una lega già iniziata, annullata o piena.

Numero minimo per partire. Una lega parte solo se, all'inizio della prima giornata, ha almeno 2 iscritti, o il numero più alto indicato nella lega. Contano gli iscritti, anche chi non ha ancora schierato. Se il minimo non c'è, la lega viene annullata (**sezione 18**) e gli iscritti ricevono un avviso.

Uscire da una lega. Puoi uscire da una lega solo prima che cominci la prima giornata. Uscendo perdi le formazioni già salvate per quella lega. Chi ha creato una lega privata non può uscirne: può solo

annullarla (sezione 18).

Espulsione. Chi ha creato una lega privata può togliere un partecipante solo prima che la lega cominci. Le formazioni di quella persona per quella lega vengono cancellate e lei riceve un avviso. Chi ha creato la lega può anche cambiare il codice invito.

---

9. Formazione, capitano e scadenza

Per ogni giornata schieri una formazione: i titolari, disposti secondo uno dei moduli indicati nelle regole della lega, e, se la lega prevede le sostituzioni, alcuni asset in panchina. Ogni asset in campo ha un ruolo: Portiere, Difensore, Centrocampista o Attaccante.

- Puoi scegliere solo asset della categoria della lega.
- Ogni asset può stare una volta sola nella tua formazione. Lo stesso asset può essere scelto da più giocatori.
- **Capitano.** Nelle leghe che lo prevedono devi scegliere un capitano, uno solo, fra i titolari: senza capitano la formazione non si salva. Il capitano aggiunge al moltiplicatore del suo ruolo il bonus indicato nelle regole della lega (per esempio +0,5). Il bonus vale sia quando l'asset guadagna sia quando perde.
- **Scadenza.** Puoi creare e modificare la formazione fino alla scadenza indicata nella lega, che cade prima dell'inizio della giornata: da pochi minuti a qualche ora prima, secondo la lega. Dopo la scadenza la formazione è bloccata: si può cambiare solo con le sostituzioni (sezione 11).
- **Formazioni degli altri.** Prima della scadenza le formazioni degli altri non si vedono. Fanno eccezione gli iscritti con Pro e chi guarda un video con premio per quella giornata: loro le vedono prima, quindi anche la tua formazione, prima della scadenza, può essere vista da loro. Dopo la scadenza le formazioni sono visibili a tutti gli iscritti della lega.
- **Popolarità.** Tutti vedono, senza nomi, in quante formazioni compare un asset, contando le giornate in corso e quelle in arrivo di tutte le leghe, anche prima della scadenza. Chi ha Pro o ha guardato un video vede anche la percentuale.

---

10. Come si calcola il punteggio

Il punteggio si calcola asset per asset e poi si somma. Il conto si può rifare con una calcolatrice.

I prezzi ufficiali

Per ogni asset in campo contano due prezzi: il **prezzo d'ingresso**, cioè l'apertura del primo minuto della giornata, e il **prezzo d'uscita**, cioè la chiusura dell'ultimo minuto. Sono i prezzi al minuto forniti da Twelve Data, con tutte le cifre che il fornitore dà, senza arrotondamenti. Con una sostituzione i minuti cambiano (sezione 11). Se un prezzo del fornitore tarda o manca vale la sezione 15.

La variazione ufficiale

Variazione = (prezzo d'uscita − prezzo d'ingresso) ÷ prezzo d'ingresso × 100. Il risultato si arrotonda a **3 decimali** nel modo consueto: se la cifra dopo la terza è 5 o più, la terza sale di uno. Per le variazioni

negative vale lo stesso, allontanandosi dallo zero (−0,0025 diventa −0,003). Una variazione più piccola dello 0,0005%, in più o in meno, diventa 0.

Il punteggio di un asset

Punteggio = variazione ufficiale × **moltiplicatore**. Il moltiplicatore è quello del ruolo, più il bonus se l'asset è il capitano. Moltiplicatori e bonus sono sempre multipli di 0,5 (per esempio 1; 1,5; 2; 4; 6) e sono indicati nelle regole della lega. Il risultato è esatto: ha al massimo 4 decimali e non viene arrotondato. Se l'asset scende, i punti sono negativi: il moltiplicatore si applica allo stesso modo a guadagni e perdite (se è maggiore di 1, li amplifica entrambi).

> **Esempio.** In un formato in cui l'Attaccante vale ×6 e il capitano aggiunge 0,5, schieri un asset come attaccante e capitano: il moltiplicatore è 6 + 0,5 = 6,5. Prezzo d'ingresso 1,5452, prezzo d'uscita 1,5877. Variazione: (1,5877 − 1,5452) ÷ 1,5452 × 100 = 2,75045...%, che a 3 decimali è 2,750%.
> Punteggio: 2,750 × 6,5 = **17,8750 punti**. Se l'asset fosse sceso del 2,750%, i punti sarebbero −17,8750: il moltiplicatore amplifica allo stesso modo guadagni e perdite.

Il punteggio della giornata e della lega

Il **punteggio della giornata** è la somma dei punti di tutti gli asset che sono stati in campo: i titolari rimasti fino alla fine e, con le sostituzioni, la parte giocata da chi è uscito e da chi è entrato. Gli asset in panchina mai entrati non contano. La somma è esatta, a 4 decimali. Chi non schiera prende il malus (sezione 12).

Il **punteggio della lega** è la somma dei punteggi di tutte le giornate già calcolate, più gli eventuali malus.

I decimali che vedi

Nelle classifiche e nel dettaglio dei punti di ogni asset i punteggi si mostrano con 4 decimali, cioè per intero, e le variazioni ufficiali con 3. I prezzi si mostrano con un numero fisso di decimali per ciascun asset, come fanno le piattaforme di trading: per esempio 5 per la maggior parte dei cambi, 3 per quelli con lo yen giapponese, 2 per le azioni. È solo un modo di mostrarli: i calcoli usano sempre tutte le cifre del fornitore, mai il numero arrotondato che vedi.

Punteggio provvisorio e definitivo

Durante la giornata punteggi e classifiche sono **provvisori**, perché i prezzi possono essere ancora provvisori (sezione 14). Il punteggio ufficiale si calcola alla fine della giornata con le regole della sezione 15: aspettiamo fino a 20 minuti il prezzo definitivo dell'ultimo minuto, quindi di solito il risultato arriva entro mezz'ora dalla fine. Può essere diverso da quello visto durante la giornata. Classifiche e premi si basano solo sul punteggio ufficiale.

Una volta calcolato, il punteggio è **definitivo**: non cambia se il fornitore consegna o corregge dei prezzi più tardi. Lo cambiamo solo per correggere un nostro errore di calcolo (sezione 22). La regola è la stessa per tutti i giocatori.

11. Sostituzioni

- Nelle leghe che le prevedono puoi sostituire un titolare con un asset della tua panchina dello stesso ruolo. Puoi farlo fino al numero massimo di sostituzioni e fino al minuto limite indicati nelle regole della lega, e mai dopo la fine della giornata.
- Chi esce non può rientrare. Un asset entrato con una sostituzione può essere a sua volta sostituito.
- Puoi chiedere la sostituzione subito, e allora avviene all'inizio del minuto successivo, oppure programmarla per un minuto preciso, entro il minuto limite.
- Puoi annullare una sostituzione richiesta entro il tempo indicato nell'app, e comunque non oltre l'inizio del minuto in cui deve avvenire. Una sostituzione già avvenuta non si può annullare.
- **Prezzi.** Se la sostituzione avviene al minuto M della giornata, chi entra parte dal prezzo di apertura del minuto M, e chi esce si ferma al prezzo di chiusura del minuto prima. Così i due prezzi si riferiscono allo stesso istante. Durante la giornata, finché quel minuto non è disponibile, chi ha la diretta vede il prezzo in tempo reale e chi non ce l'ha vede quello dell'ultima fotografia (sezione 16). Il prezzo ufficiale di entrambi si stabilisce alla fine della giornata con le stesse regole dei titolari (sezione 15).
- **Punti.** Chi esce tiene i punti fatti finché era in campo. Chi entra fa punti dal momento in cui entra fino alla fine della giornata. Non ci sono bonus per chi entra.
- **Capitano sostituito.** Il bonus resta sui punti che il capitano ha fatto finché era in campo. Chi entra al suo posto non diventa capitano: la squadra resta senza capitano fino alla fine della giornata.

12. Formazione mancante: il malus

Se sei iscritto a una lega e non schieri la formazione entro la scadenza, per quella giornata ricevi il **malus** indicato nelle regole della lega: un numero di punti che si sottrae dal tuo punteggio di lega. Nelle leghe private personalizzate il malus lo sceglie chi crea la lega, e può anche essere zero. Si applica anche a chi ha eliminato l'account dopo l'inizio della lega (sezione 4). Non si applica se la lega viene annullata.

Quando prendi il malus ricevi un avviso. Prima della scadenza ti mandiamo anche un promemoria, se non hai ancora schierato: è un aiuto, e se non ti arriva il malus si applica comunque.

13. Classifiche, parità e premi

In tutte le classifiche il totale si mostra sempre con 4 decimali, e l'ordine si fa sul totale esatto.

Classifica di giornata

È ordinata sul punteggio della giornata. Chi non ha schierato compare in fondo, con il punteggio del malus e senza numero di posizione, anche se qualcuno che ha giocato ha fatto peggio del malus. La posizione si conta solo fra chi ha schierato: per esempio «12° su 87 che hanno schierato».

Classifica di lega

È ordinata sul punteggio della lega. Ha una posizione solo chi ha schierato almeno in una giornata già calcolata. Chi non ha mai schierato compare in fondo, con i suoi malus e senza numero di posizione. Chi salta la prima giornata resta senza posizione finché non gioca. Se nessuno ha schierato, nessuno è classificato.

Parità

A parità di totale, sia nella giornata sia nella lega, si guarda nell'ordine:

1. i punti fatti dal capitano, cioè la sua variazione ufficiale per il suo moltiplicatore, bonus compreso, per la parte in cui è stato in campo: è davanti chi ne ha di più. Nella lega si sommano su tutte le giornate calcolate. Si salta questo criterio se il capitano non è previsto;
2. la somma delle variazioni ufficiali di tutti gli asset che ciascun giocatore ha avuto in campo, ognuno per la parte giocata (nella lega, su tutte le giornate calcolate): è davanti chi ha la somma più alta;
3. la data e l'ora d'iscrizione alla lega: è davanti chi si è iscritto prima.

Non ci sono pari merito: ogni posizione è di un solo giocatore.

Premi di giornata

Alla fine di ogni giornata, se hanno schierato almeno 2 giocatori, chi ha schierato riceve FantaCoin ed esperienza (XP): una parte di base uguale per tutti, e di più chi arriva più in alto, con gli importi indicati nelle regole della lega. Chi non ha schierato non riceve niente. Se ha schierato un giocatore solo, nessuno riceve il premio di giornata.

Premi di fine lega

Alla fine della lega, se almeno una giornata è stata calcolata e almeno 2 giocatori sono classificati, ricevono il premio indicato nelle regole della lega i primi tre classificati e chi sta nel primo terzo della classifica. Chi non è classificato non riceve premi di fine lega.

Un account eliminato (**sezione 4**) o sospeso (**sezione 7**) non riceve premi: il premio della sua posizione non viene assegnato a nessuno, e le posizioni degli altri non cambiano.

I premi di una lega sono quelli fissati quando la lega viene creata, che l'app mostra fra le regole della lega, e non cambiano fino alla sua fine (**sezione 28**). Sono elementi di gioco (**sezione 19**), mai denaro, e li assegniamo noi. La posizione ufficiale è quella calcolata alla fine della giornata o della lega con le regole di questa sezione. Se pensi che una posizione o un premio siano sbagliati, scrivici: le correzioni seguono la **sezione 22**.

---

14. Prezzi e dati di mercato

Il fornitore. I prezzi usati nel gioco sono forniti da **Twelve Data**, un fornitore esterno che FantaTrading non controlla. Nell'app, vicino ai prezzi e ai grafici di ogni schermata che li mostra, trovi la scritta «Fonte: Twelve Data» («Source: Twelve Data» in inglese): toccandola si apre il sito del fornitore. Se condividi uno screenshot, non tagliare né coprire quella scritta.

Tempo reale e ritardi. I prezzi arrivano in tempo reale, ma il fornitore può ritardarli, interromperli o correggerli. Per alcuni asset il prezzo in tempo reale può aggiornarsi meno spesso, anche solo una volta al minuto.

Prezzi provvisori e definitivi. Per ogni minuto c'è una candela con apertura, massimo, minimo e chiusura. All'inizio la candela è provvisoria: la costruiamo noi con i prezzi in tempo reale. Poi arriva la candela definitiva del fornitore, che la sostituisce: di solito entro un paio di minuti; per alcuni asset poco scambiati anche dopo mezz'ora e, raramente, dopo alcune ore.

Se in un minuto non arriva nessun prezzo, nemmeno in tempo reale, quel minuto ha una **candela provvisoria piatta**: apertura, massimo, minimo e chiusura sono uguali alla chiusura della candela precedente (all'apertura di una seduta, la chiusura della seduta prima). Alcuni minuti il fornitore non li manda mai, per esempio quando non ci sono stati scambi: restano provvisori. Anche una candela definitiva può essere corretta più tardi dal fornitore: per l'ultimo minuto della seduta delle azioni USA succede spesso, anche fino a circa un'ora dopo la chiusura. Come questi casi entrano nel punteggio lo dice la sezione 15.

Nei grafici. Le candele gialle sono provvisorie, comprese quelle piatte: il loro prezzo può ancora cambiare. Mentre aspettiamo il prezzo definitivo, pulsano. Dopo un po' smettono di pulsare: il prezzo definitivo può arrivare più tardi o non arrivare affatto, e finché non arriva la candela resta gialla. Una candela gialla non è un errore dell'app. I ritardi del fornitore valgono allo stesso modo per tutti i giocatori.

Azioni USA. In tempo reale, i prezzi delle azioni USA vengono da sedi di scambio che insieme rappresentano circa il 5% del volume totale, non dal flusso consolidato di tutte le borse. Per questo possono essere un po' diversi da quelli di altre app, siti o broker.

Il dato segue il mercato. Quando un mercato è chiuso, il prezzo mostrato è la chiusura della sua ultima seduta (il periodo in cui il mercato è aperto) e resta fermo fino alla riapertura: nel fine settimana, nelle festività e nella pausa quotidiana delle materie prime (sezione 17). Per esempio, nel fine settimana oro e cambi restano fermi alla chiusura del venerdì, anche se altre piattaforme mostrano prezzi in movimento.

La variazione nei Mercati. Nella schermata Mercati la variazione delle crypto è calcolata sulle ultime 24 ore. Per azioni, cambi e materie prime, a mercato aperto è calcolata rispetto alla chiusura della seduta precedente; a mercato chiuso, dall'apertura alla chiusura dell'ultima seduta. Usa i nostri prezzi al minuto e può essere diversa da quella di altre piattaforme. Non è il punteggio del gioco, che segue la sezione 10.

---

15. Quali prezzi usiamo se un prezzo tarda o manca

Per ogni asset in campo contano il **prezzo d'ingresso** (l'apertura del minuto in cui l'asset entra in campo: il primo minuto della giornata o il minuto della sostituzione) e il **prezzo d'uscita** (la chiusura dell'ultimo minuto in cui è in campo: l'ultimo minuto della giornata o il minuto prima della sostituzione). La regola è la stessa per titolari e sostituzioni, per l'ingresso e per l'uscita.

Quando calcoliamo. Alla fine della giornata aspettiamo fino a 20 minuti che arrivi la candela definitiva dell'ultimo minuto. Poi, per ogni prezzo che serve, usiamo la prima candela disponibile di quello stesso minuto, in quest'ordine:

1. la candela definitiva del fornitore;
2. se non c'è, la candela provvisoria che abbiamo costruito con i prezzi in tempo reale;
3. se non c'è nemmeno quella, la candela provvisoria piatta, con apertura, massimo, minimo e chiusura uguali alla chiusura della candela precedente.

Non usiamo mai, al posto del minuto che serve, la candela di un minuto successivo: la candela piatta ripete soltanto la chiusura della candela precedente. Al primo minuto di una seduta, per esempio all'apertura della borsa americana, la candela precedente è l'ultima della seduta prima: se manca il primo minuto, il prezzo d'ingresso è quindi la chiusura del giorno di borsa precedente, anche se in borsa il primo prezzo del giorno è stato diverso.

Il punteggio è definitivo. I prezzi usati nel calcolo restano quelli anche se dopo il fornitore manda in ritardo una candela definitiva o corregge una candela già usata. Succede spesso con l'ultimo minuto della borsa americana: il nostro prezzo d'uscita è la chiusura di quel minuto com'è al momento del calcolo, e può essere diverso dal prezzo di chiusura ufficiale della borsa, che si forma con un'asta finale.

Nessun prezzo. Se per un asset non esiste nessuna candela, nemmeno una precedente (per esempio un asset appena aggiunto), quell'asset vale 0 punti in quella giornata. La mancanza di un prezzo non annulla la giornata.

Asset non più disponibile. Se il fornitore smette di fornire un asset, possiamo toglierlo dalla scelta delle formazioni future. Nelle giornate già in corso vale la candela piatta, ferma all'ultimo prezzo ricevuto.

Queste regole sono uguali per tutti: nella stessa giornata di una lega, chi ha in campo lo stesso asset negli stessi minuti ha gli stessi prezzi d'ingresso e d'uscita.

---

16. Diretta e fotografie dei prezzi

- La schermata **Mercati** è in tempo reale per tutti.
- Dentro una giornata, la **diretta** («Live» nell'app: punti, posizione e prezzi aggiornati di continuo) c'è per chi ha Pro, per un tempo limitato per chi guarda un video con premio (**sezione 21**) e, per tutti, nei primi 2 minuti della giornata, se apri la giornata in quel tempo.
- Senza diretta vedi punti, posizione e prezzi, compresi quelli mostrati nelle sostituzioni, fermi all'ultima **fotografia dei prezzi**. Ne scattiamo circa 12 per giornata, mai più di una al minuto; l'ultima è nel minuto prima della fine. Di ogni fotografia vedi l'ora.
- Mentre si calcolano i punteggi finali, tutti, anche chi ha Pro, vedono la fotografia dei prezzi scattata alla fine della giornata.
- Quello che vedi non cambia il calcolo: il prezzo di una sostituzione è sempre quello vero del minuto, e il punteggio ufficiale è lo stesso per chi ha la diretta e per chi non ce l'ha.

---

17. Orari dei mercati

Le giornate si giocano negli orari indicati nell'app per ogni lega, mostrati nell'ora del tuo telefono, e sono programmate solo quando sono aperti i mercati degli asset della lega. Gli orari dei mercati sono

quelli di New York (salvo le crypto); fra parentesi, l'ora italiana di quasi tutto l'anno:

- **Crypto:** sempre aperte, 24 ore su 24, 7 giorni su 7.
- **Cambi (forex):** dalla domenica alle 17:00 al venerdì alle 17:00, senza pause (in Italia dalla domenica alle 23:00 al venerdì alle 23:00).
- **Azioni USA:** dal lunedì al venerdì, dalle 9:30 alle 16:00 (in Italia dalle 15:30 alle 22:00).
- **Materie prime** (oro, argento, platino, palladio, petrolio): dalla domenica alle 18:00 al venerdì alle 17:00, con una pausa ogni giorno dalle 17:00 alle 18:00 (in Italia dalla mezzanotte fra domenica e lunedì al venerdì alle 23:00, con la pausa dalle 23:00 a mezzanotte).

Ora legale. Per qualche settimana all'anno, quando Europa e Stati Uniti cambiano l'ora in date diverse, gli orari italiani qui sopra sono un'ora prima: per esempio la borsa americana apre alle 14:30. Alcuni formati, per esempio quelli sulle crypto e sui cambi, hanno le giornate fissate in ora UTC: in ora italiana si spostano di un'ora quando cambia l'ora legale.

Festività. Seguiamo il calendario ufficiale delle chiusure dei mercati. Nei giorni di chiusura non si giocano giornate su quel mercato. Nelle mezze giornate la giornata finisce prima, oppure non si gioca se il suo orario cade dopo la chiusura anticipata. Nelle leghe private, una giornata che cadrebbe in un giorno di chiusura si sposta al primo giorno utile.

Chiusure impreviste. Se un mercato chiude per un motivo non previsto dal calendario (per esempio una sospensione decisa dalla borsa), la giornata prosegue: per il tempo della chiusura i prezzi di quel mercato restano fermi (candela piatta, **sezione 15**), anche se la chiusura dura tutta la giornata. Di per sé una chiusura imprevista non annulla né la giornata né la lega: la lega può essere annullata solo se la chiusura dura così a lungo da impedirle di finire in modo regolare (caso 8 della **sezione 18**).

---

18. Annullamenti e restituzione dei biglietti

Una lega viene annullata solo in questi casi:

1. all'inizio della prima giornata non ha il numero minimo di iscritti (**sezione 8**);
2. chi ha creato una lega privata la annulla: si può fare solo prima che cominci la prima giornata;
3. chi ha creato una lega privata elimina l'account prima che la lega cominci (**sezione 4**);
4. per una lega privata, il gioco non trova orari di mercato validi per le giornate scelte;
5. la annulliamo noi, anche dopo l'inizio, per un nostro guasto o errore che ha impedito agli iscritti di schierare o di fare sostituzioni, o ha fatto registrare formazioni o sostituzioni diverse da quelle scelte, e che non si può rimediare con le correzioni della **sezione 22**;
6. la annulliamo noi, anche dopo l'inizio, per una frode o un abuso accertati di chi ha creato la lega privata, cioè una violazione della **sezione 5** fatta per ottenere premi o vantaggi con la lega;
7. il servizio chiude prima della fine della lega (**sezione 28**);
8. la annulliamo noi, anche dopo l'inizio, perché un mercato su cui si gioca la lega resta chiuso fuori dal calendario così a lungo che la lega non può finire in modo regolare, per esempio per più giornate di fila; una chiusura più breve non annulla niente (**sezione 17**);

9. la annulliamo noi, anche dopo l'inizio, per una frode o un abuso accertati di altri giocatori o di terzi che hanno alterato la lega, senza responsabilità di chi l'ha creata.

In ogni caso gli iscritti ricevono un avviso con il motivo. Se l'annullamento dipende da una tua violazione, puoi contestarlo come dice la sezione 7. In una lega annullata non si applica il malus e non si assegnano premi di fine lega; i premi di giornata già ricevuti restano.

Restituzione dei biglietti. Chi si è solo iscritto non ha speso biglietti, quindi non ha niente da riavere. A chi ha creato una lega privata, secondo il caso dell'elenco qui sopra:

- casi 4, 5, 7, 8 e 9, cioè motivi che dipendono da noi o comunque non da lui: tornano, nella stessa quantità, sia i biglietti spesi per crearla sia quelli spesi per la vetrina, anche se la lega non era ancora cominciata;
- caso 1, cioè non si sono iscritti abbastanza giocatori: tornano i biglietti spesi per crearla, non quelli spesi per la vetrina, che è servita proprio a cercare iscritti;
- caso 2, cioè la annulla lui: tornano i biglietti spesi per crearla, non quelli spesi per la vetrina;
- casi 3 e 6, cioè ha eliminato l'account oppure una sua frode o un suo abuso accertati: non torna niente.

I biglietti tornano nel saldo quando la lega viene annullata. Se i biglietti si potranno comprare con denaro, questa restituzione non limita i diritti che la legge ti riconosce su quanto hai pagato (sezione 20). La mancanza di un prezzo non annulla una giornata (sezione 15).

---

19. FantaCoin, Gemme, biglietti e Pro

Nel gioco esistono **FantaCoin**, **Gemme**, punti **esperienza** (XP) con il relativo livello e **biglietti**. Sono elementi di gioco, non denaro.

- FantaCoin, Gemme ed esperienza si ricevono giocando: con il bonus di benvenuto quando crei l'account, la ricompensa dell'accesso giornaliero («Accesso giornaliero» nell'app) e i premi di giornata e di fine lega (sezione 13). Il livello dipende solo dall'esperienza e non cambia punteggi né premi.
- I biglietti servono a creare leghe private e a metterle in vetrina (sezione 8). Finché lo shop non è disponibile li assegniamo solo noi; poi si potranno anche acquistare (sezione 20). Si scalano nel momento in cui la lega nasce o va in vetrina. Una lega privata può richiedere più di un biglietto: il numero è mostrato prima di confermare.
- Su questi elementi ti concediamo una licenza d'uso **limitata, personale e non trasferibile**: puoi usarli solo dentro FantaTrading, per le funzioni indicate nell'app. Non ne acquisisci la proprietà. La licenza finisce se elimini l'account, se lo chiudiamo con le regole della sezione 7 o se il servizio chiude (sezione 28).
- Non puoi cederli, venderli, scambiarli né convertirli in denaro, beni o servizi, dentro o fuori dall'app. Non hanno valore economico fuori dal servizio.
- Se elimini l'account **perdi ogni saldo**. Per ciò che hai acquistato con denaro restano fermi i diritti della sezione 20.

- Possiamo cambiare per il futuro le quantità e le regole con cui si ricevono elementi giocando (per esempio gli importi dei premi dei formati nuovi), per i motivi e con le regole della **sezione 28**. Non riduciamo mai il valore o la quantità di ciò che hai già ricevuto o acquistato, e i cambi non toccano le leghe già create.

Pro. Pro dà accesso a funzioni aggiuntive di visualizzazione, come la diretta delle giornate (**sezione 16**), le formazioni degli altri prima della scadenza e la percentuale di popolarità di un asset (**sezione 9**). Le funzioni incluse sono quelle elencate nell'app quando attivi o acquisti Pro, e restano quelle per tutto il periodo che hai già ricevuto o pagato. Pro non cambia il modo in cui si calcolano punteggi e premi, ma ti mostra informazioni, come le formazioni degli altri prima della scadenza, che puoi usare per scegliere la tua. Finché lo shop non è disponibile, Pro lo possiamo solo assegnare noi, gratuitamente: se l'assegnazione ha una scadenza l'app te la mostra, altrimenti te lo togliamo solo dopo un avviso di almeno 30 giorni. Quando sarà in vendita varranno anche le regole della **sezione 20**.

---

20. Shop e acquisti

Lo shop non è ancora disponibile: nell'app non si può acquistare nulla. Quando lo sarà, varranno le regole di questa sezione; se dovessimo cambiarle, lo faremo con le regole della **sezione 28**.

Che cosa si potrà acquistare. Pro; pacchetti di biglietti; pacchetti di Gemme; oggetti estetici, per esempio maglie, loghi e sfondi delle classifiche. Alcuni si pagheranno in denaro, altri in Gemme: l'app lo indica per ogni prodotto. Finché un elemento si riceve come premio di giornata o di fine lega, non lo mettiamo in vendita con denaro.

Prima di ogni acquisto l'app ti mostra che cosa compri, la quantità e il prezzo totale in euro, imposte comprese, insieme alle condizioni per recedere e al modulo tipo di recesso previsto dalla legge. Per un abbonamento ti mostra anche la durata, il prezzo di ogni rinnovo e come disdire. Quando qualcosa si paga in Gemme, ti mostriamo anche quanto costerebbero in euro quelle Gemme, senza contare gli sconti dei pacchetti più grandi. Lo shop non vende contenuti a sorpresa: sai sempre che cosa compri. Gli acquisti non danno punti, posizioni o premi.

Chi vende e come si paga. Gli acquisti con denaro si fanno solo tramite App Store o Google Play, con i loro sistemi di pagamento e alle loro condizioni: su iPhone il venditore è Apple Distribution International Ltd., su Android è Google Commerce Limited. Il contenuto acquistato lo forniamo noi, e ne rispondiamo. Non vendiamo elementi di gioco fuori dall'app e non accettiamo pagamenti diretti. Dopo l'acquisto ricevi la ricevuta dello store e una nostra conferma per email.

Consegna. Quello che acquisti è accreditato al tuo account subito dopo la conferma dello store, e lo trovi su ogni dispositivo in cui accedi. Gli oggetti estetici si recuperano anche con «Ripristina acquisti». Se qualcosa non arriva, scrivici.

Gemme e biglietti acquistati non scadono finché esistono il tuo account e il servizio. Si usano solo dentro FantaTrading, non si convertono in denaro e non si cedono. Non ne riduciamo il valore.

Pro in abbonamento. Si rinnova automaticamente alla fine di ogni periodo, al prezzo mostrato quando lo acquisti, finché non lo disdici dalle impostazioni degli abbonamenti dello store, nei tempi indicati dallo store. Se disdici, Pro resta attivo fino alla fine del periodo già pagato. Trenta giorni prima di ogni scadenza ti avvisiamo per email della data entro cui puoi disdire; se non lo facciamo, puoi recedere in

qualsiasi momento senza spese fino alla scadenza successiva. Se il prezzo aumenta, lo store te lo comunica prima del rinnovo e puoi disdire senza costi. Se durante un periodo pagato togliamo funzioni di Pro in modo non trascurabile, te lo diciamo per email e puoi recedere entro 30 giorni, con il rimborso della parte di periodo che resta. Eliminare l'account non disdice l'abbonamento sullo store (**sezione 4**).

Diritto di recesso. Puoi recedere entro 14 giorni dall'acquisto, senza dare motivi:

- per Pro: ti viene rimborsato il prezzo; se hai chiesto di cominciare subito, il prezzo meno la parte del periodo già goduta;
- per Gemme e biglietti: per la parte che non hai ancora usato;
- per gli oggetti estetici: il recesso si perde solo se, prima dell'acquisto, chiedi espressamente di riceverli subito e riconosci che così perdi il recesso. In quel caso te lo confermiamo per email.

Queste regole valgono anche per ciò che paghi in Gemme: se recedi, le Gemme ti tornano. Per recedere da un acquisto pagato con denaro usa la procedura dello store, oppure scrivici a **help@fantatrading.eu** indicando il tuo nome, l'acquisto e l'email: ti mandiamo una conferma con data e ora. Per recedere da un acquisto pagato in Gemme usa nell'app la funzione «Recedi dal contratto qui», nello storico degli acquisti, che resta disponibile per tutti i 14 giorni, e conferma con «Conferma recesso»: ti mandiamo subito per email la conferma, con il contenuto, la data e l'ora.

Rimborsi. I rimborsi degli acquisti fatti con denaro passano dallo store, sullo stesso mezzo di pagamento. Su App Store i rimborsi li può fare solo Apple: quando un rimborso ti spetta da noi (per esempio nei casi delle sezioni **7** e **28**), te lo diciamo per email e ti spieghiamo come chiederlo ad Apple. Su Google Play il rimborso lo facciamo noi, dalla console dello store. In ogni caso restano fermi i diritti che la legge ti riconosce verso di noi.

Per quello che acquisti vale anche la garanzia legale (**sezione 26**). Restano salvi i diritti previsti dagli articoli da 45 a 67 del Codice del consumo sui contratti a distanza e dagli articoli 135-octies e seguenti sui contenuti e servizi digitali.

---

21. Pubblicità e video con premio

Il servizio mostra annunci pubblicitari erogati tramite Google AdMob. Come usiamo i dati per gli annunci, e come scegli se riceverli personalizzati, lo spiega l'**Informativa sulla Privacy**. La scelta la cambi nell'app, in Account → Opzioni privacy (la voce c'è nei Paesi in cui la legge prevede questa scelta, compresi quelli dell'Unione europea), e rifiutare non ti toglie il gioco. Se un annuncio ti sembra inappropriato, segnalacelo a **help@fantatrading.eu**.

Video con premio. Sono facoltativi: partono solo se tocchi il pulsante che li propone, e il premio è descritto prima del video. Un video guardato fino in fondo sblocca per un tempo limitato, indicato nell'app, una funzione di visualizzazione: per esempio la diretta di una giornata o le formazioni degli altri prima della scadenza. Il premio lo concediamo noi, è solo tuo, non si cede e non si converte in denaro. Lo accreditiamo quando riceviamo la conferma tecnica che il video è stato visto fino in fondo; Google non garantisce né approva i premi. Se hai guardato il video e lo sblocco non arriva entro pochi minuti, scrivici. I video non danno punti, ma alcuni sbloccano informazioni (**sezione 9**). La disponibilità dei video non è garantita e può dipendere dalle tue scelte sulla privacy.

22. Errori e interruzioni

Interruzioni. Il servizio può interrompersi o rallentare solo per:

- manutenzione programmata, che quando è prevedibile annunciamo nell'app;
- guasti dei nostri sistemi o di quelli dei fornitori (dati di mercato, hosting, store);
- eventi fuori dal nostro controllo, come interruzioni delle reti o calamità;
- misure urgenti di sicurezza.

Una giornata in corso prosegue e si calcola con le regole della **sezione 15**. Se un nostro guasto o errore rientra nel caso 5 della **sezione 18**, la lega viene annullata con le regole di quella sezione.

Errori nostri. Se troviamo un nostro errore di calcolo in punteggi, classifiche, premi o saldi, anche dopo la fine di una giornata o di una lega, correggiamo punteggi e classifiche. I premi già accreditati restano a chi li ha ricevuti, salvo quelli ottenuti con una frode (**sezione 7**). Chi è stato penalizzato dall'errore riceve la differenza fra il premio della posizione corretta e quello che ha già ricevuto. Se pensi che ci sia un errore, o che un premio non ti sia arrivato, scrivici: verifichiamo e ti rispondiamo. Non c'è un termine entro cui devi scriverci.

Le correzioni dei prezzi fatte dal fornitore dopo il calcolo non sono errori nostri: il punteggio resta quello calcolato (sezioni 10 e 15). Gli esiti e i premi del gioco non hanno valore economico, e gli errori del gioco si correggono con le regole di questa sezione. Restano fermi i diritti che la legge ti riconosce, anche per ciò che hai acquistato con denaro.

23. Dati di mercato e marchi

I prezzi e le candele forniti da Twelve Data appartengono a Twelve Data e ai suoi fornitori. Grafici, variazioni e punteggi li calcoliamo noi da quei prezzi. Puoi guardare questi dati dentro FantaTrading, per uso personale, e condividere screenshot dell'app senza togliere la scritta «Fonte: Twelve Data». Non puoi copiarli, estrarli o leggerli con programmi automatici o con interfacce diverse dall'app, esportarli, raccoglierli in archivi, ridistribuirli, pubblicarli altrove, rivenderli o usarli per creare altri prodotti o servizi.

Twelve Data fornisce i dati a noi «così come sono», senza garantirne l'esattezza, la completezza, la tempestività o la continuità, e può interromperli o modificarli: per questo il gioco ha le regole delle sezioni 14 e 15. Twelve Data non è parte di questo contratto, non assume obblighi verso di te in base a esso e non ha approvato né sponsorizza il gioco.

I nomi, i loghi e i marchi delle aziende, delle valute, delle crypto e degli altri asset appartengono ai rispettivi titolari. Li usiamo solo per farti riconoscere gli asset: non indicano alcun legame, sponsorizzazione o approvazione da parte loro. I loghi sono ospitati sui nostri server, e l'app non si collega a Twelve Data. Se sei titolare di un marchio e ritieni che lo usiamo in modo scorretto, scrivici: lo verifichiamo e, se serve, lo togliamo.

24. Proprietà intellettuale

Il marchio FantaTrading, il logo, l'interfaccia, i testi e gli altri contenuti del servizio appartengono al titolare o ai rispettivi aventi diritto e sono protetti dalla legge. Puoi usarli solo per usare il servizio; gli screenshot sono ammessi (sezione 23). I nomi che scegli restano tuoi: come li mostriamo agli altri lo dice la sezione 6.

25. Non è consulenza, non è trading, non è gioco d'azzardo

Non è consulenza. Niente di quello che vedi nel servizio è un consiglio di investimento, finanziario o fiscale, né un invito a comprare o vendere qualcosa. Il gioco ha regole che sui mercati veri non esistono, come i moltiplicatori, il capitano e il malus: un buon punteggio non vuol dire che avresti guadagnato investendo davvero, e uno cattivo non vuol dire che avresti perso. Non usare il gioco per decidere investimenti reali.

Non è trading. FantaTrading non è un'app di trading né un servizio finanziario: non apre conti, non esegue ordini, non custodisce denaro o criptovalute. Non ci sono depositi, prelievi né operazioni su strumenti finanziari.

Non è gioco d'azzardo. Iscriversi a una lega non costa né denaro né elementi di gioco. Creare una lega privata richiede biglietti: il biglietto paga la creazione e l'organizzazione della lega, non è una puntata, e chi entra nella lega non paga nulla. I premi sono fissati dal formato della lega e li mettiamo noi: non dipendono da quanto hanno speso i giocatori, e nessuna parte di un acquisto finisce in un premio. Nel gioco non si ottengono denaro, beni o servizi con un valore economico, e gli elementi di gioco non si convertono in denaro (sezione 19).

Apple e Google. Le leghe, le classifiche e i premi sono organizzati solo da noi. Apple e Google non sono sponsor e non sono coinvolte in alcun modo nel gioco, nelle leghe o nei premi.

26. Requisiti, aggiornamenti e garanzia legale

Requisiti. Per usare l'app servono un iPhone o un iPad con iOS o iPadOS 15 o successivo, oppure un dispositivo con Android 7.0 o successivo, e una connessione a internet. Le versioni minime possono salire con gli aggiornamenti: quelle valide sono indicate nella scheda dell'app sullo store.

Aggiornamenti. Ti avvisiamo nell'app quando un aggiornamento serve per far funzionare il servizio, ti diciamo che cosa succede se non lo installi e ti diamo le istruzioni per installarlo. Se non lo installi entro un tempo ragionevole dall'avviso, non rispondiamo dei difetti dovuti solo alla mancata installazione, salvo che le istruzioni per installarlo fossero carenti.

Garanzia legale. Per l'app e per i contenuti e i servizi digitali che ti forniamo vale la garanzia legale di conformità prevista dal Codice del consumo (articoli 135-octies e seguenti). Se qualcosa non funziona come deve puoi chiederci di sistemarlo; se non lo facciamo in un tempo ragionevole, puoi chiedere una riduzione del prezzo o la risoluzione del contratto. Per un abbonamento la garanzia vale per tutta la sua durata. Scrivici a help@fantatrading.eu.

27. Responsabilità

Rispondiamo, secondo la legge, degli inadempimenti che dipendono da noi. Non rispondiamo:

- di ritardi, interruzioni o correzioni dei dati del fornitore che non dipendono da noi, e che il gioco gestisce con le regole delle sezioni 14 e 15;
- delle interruzioni dovute a eventi fuori dal nostro controllo (sezione 22), come guasti delle reti o degli store;
- delle decisioni di investimento che prendi fuori dal gioco (sezione 25).

Nulla in questi Termini esclude o limita la nostra responsabilità per dolo o colpa grave o per morte o danni alla persona, né i diritti che la legge ti riconosce come consumatore, compresa la garanzia legale di conformità (sezione 26).

28. Regole fissate, modifiche e chiusura del servizio

Le regole di una lega sono fissate quando nasce. In ogni lega, pubblica o privata, valgono le regole e i premi fissati quando la lega viene creata, che l'app mostra fra le regole della lega: moduli, moltiplicatori, capitano e suo bonus, sostituzioni, malus, numero di giornate, numero minimo di iscritti, premi di giornata e di fine lega. Restano quelli fino alla fine della lega. Una modifica di un formato vale solo per le leghe create dopo.

Perché possiamo modificare i Termini o il servizio. Solo per uno di questi motivi:

- adeguarli a leggi, provvedimenti delle autorità o regole degli store;
- sicurezza e prevenzione di frodi e abusi;
- cambiamenti del fornitore dei dati o dei mercati, per esempio un asset non più disponibile o un nuovo orario di borsa;
- correggere errori;
- aggiungere funzioni nuove;
- l'equilibrio del gioco, cioè correggere una regola che si è rivelata iniqua o aggirabile.

Le modifiche non cambiano le regole e i premi fissati di una lega già creata, salvo quelle imposte dalla legge, da un provvedimento delle autorità o dal fornitore dei dati, per esempio un asset che il fornitore smette di fornire (sezione 15): te le comunichiamo con il motivo.

Modifiche importanti. È importante ogni modifica che riguarda i tuoi diritti o obblighi, i costi, il calcolo di punteggi e premi o il trattamento dei tuoi dati. Te la comunichiamo per email e nell'app almeno 30 giorni prima che valga, dicendoti che cosa cambia e perché, e ti chiediamo di accettarla con le tre caselle descritte nella sezione 3. Dal giorno in cui vale, finché non la accetti puoi continuare a giocare le leghe a cui sei già iscritto, con le loro regole, ma non puoi iscriverti a leghe nuove né fare acquisti. Se non la accetti puoi eliminare l'account senza costi (sezione 4) e, se hai acquistato Pro, ottenere il rimborso della parte di periodo pagata e non goduta (sezione 20). Le altre modifiche, per esempio le correzioni di forma, le pubblichiamo su questa pagina con la nuova versione e la nuova data.

Chiusura del servizio. Se decidiamo di chiudere il servizio te lo diciamo per email e nell'app almeno 30 giorni prima. Se la chiusura dipende da cause che non dipendono da noi e non ci lasciano quel preavviso, per esempio se il fornitore dei dati sospende il servizio o uno store toglie l'app senza una nostra colpa, te lo diciamo appena possibile. Dall'avviso smettiamo di vendere, e gli abbonamenti non si rinnovano. Le leghe che finiscono prima della chiusura si giocano fino in fondo; le altre vengono annullate (**sezione 18**). Ti rimborsiamo la parte di Pro pagata e non goduta e ciò che hai acquistato con denaro e non hai usato, nei modi della **sezione 20**.

Quando il servizio chiude, o quando finisce la nostra licenza dei dati di mercato, i prezzi storici e i grafici non sono più disponibili e li cancelliamo, come richiede il contratto con il fornitore. Punteggi e classifiche possono restare.

---

29. Reclami, legge applicabile e giudice

Reclami. Scrivi a **help@fantatrading.eu**: ti rispondiamo entro 14 giorni. Se non troviamo un accordo, ti indichiamo per email gli organismi di risoluzione alternativa delle controversie a cui puoi rivolgerti, e se intendiamo partecipare. Se risiedi in un altro Paese dell'Unione europea puoi chiedere aiuto anche alla rete dei Centri europei dei consumatori (ECC-Net).

Legge applicabile. Questi Termini sono regolati dalla **legge italiana**. Se sei un consumatore e risiedi in un altro Paese dell'Unione europea, conservi anche la protezione delle norme inderogabili del tuo Paese.

Giudice. Se sei un consumatore puoi rivolgerti al giudice del luogo in cui risiedi o hai il domicilio: è una tutela che la legge ti riconosce, e questi Termini non la limitano. Restano salvi i diritti previsti dal Codice del consumo, compresi gli articoli da 45 a 67 sui contratti a distanza.

---

30. App Store e Google Play

Se hai scaricato l'app dall'App Store valgono anche queste regole, richieste da Apple:

1. questi Termini sono fra te e noi, non con Apple; solo noi siamo responsabili dell'app e dei suoi contenuti;
2. ti concediamo una licenza non trasferibile per usare l'app sui dispositivi Apple che possiedi o controlli, come consentono le regole d'uso delle condizioni dei servizi multimediali di Apple;
3. manutenzione e assistenza dell'app spettano a noi, non ad Apple;
4. se l'app non è conforme a una garanzia applicabile puoi avvisare Apple, che ti rimborsa l'eventuale prezzo pagato per l'app; nei limiti di legge Apple non ha altri obblighi di garanzia. Resta ferma la garanzia legale verso di noi (**sezione 26**);
5. i reclami sull'app (responsabilità per prodotto, conformità a norme, tutela dei consumatori e della privacy) li gestiamo noi, non Apple;
6. se qualcuno sostiene che l'app viola un suo diritto di proprietà intellettuale, lo gestiamo noi, non Apple;

7. dichiari di non trovarti in un Paese soggetto a embargo del governo degli Stati Uniti o da esso indicato come Paese che sostiene il terrorismo, e di non comparire in elenchi del governo degli Stati Uniti di persone escluse o limitate;
8. i nostri recapiti per domande, reclami e richieste sono nella **sezione 1**;
9. usando l'app devi rispettare anche le condizioni dei servizi di altri che usi;
10. Apple e le sue controllate sono terzi beneficiari di questi Termini e, quando li accetti, possono farli valere nei tuoi confronti.

Se hai scaricato l'app da Google Play, la licenza d'uso dell'app è regolata anche dalle condizioni di Google Play. In ogni caso questi Termini regolano il tuo account, il gioco e gli elementi di gioco.

© 2026 FantaTrading · Tutti i diritti riservati