



EDIȚIA 2026

REGULAMENTUL ETAPELOR COMPETIȚIEI

FANTACTIC: ANTRENORUL LEGENDELOR

Versiune pentru publicare pe fantactic.net | Actualizat: 14 august 2026

Pe scurt

Te înscrii, te antrenezi, susții două teste oficiale, intri în Finala celor 6 și lupți pentru unul dintre cele două locuri din meciul de departajare. Câștigătorul aceluia meci devine Antrenor România Legends la evenimentul «Emeric Ienei: Moștenirea unei Legende».

Pas	Etapă	Rezultat
1	Înscriere	Primești codul unic de acces.
2	Test de antrenament	Exersezi gratuit; rezultatul nu contează în clasament.
3	Testul 1	Primii 500 se califică la Testul 2.
4	Testul 2	Primii 6 se califică în finala live.
5	Finala celor 6	Primii 2 devin antrenorii-finaliști ai echipelor România Legends A și B.
6	Meciul de departajare	Câștigă finalistul a cărui echipă se impune pe teren.
7	Premiul final	Câștigătorul conduce România Legends la evenimentul omagial.

Despre competiție

FANTACTIC: ANTRENORUL LEGENDELOR este o competiție de cunoștințe, tactică, analiză și decizie fotbalistică. Participanții avansează pe baza performanței: punctaj, timp, evaluarea probelor și rezultatul sportiv al meciului final. Testele sunt generate după aceeași structură de categorii și niveluri de dificultate pentru toți participanții.

Competiția nu folosește tragerea la sorți pentru calificare, departajare sau desemnarea câștigătorului. Plata taxei de înscriere oferă acces la Testul 1, dar nu garantează calificarea și nu influențează punctajul.

Cine poate participa

- orice persoană care a împlinit 14 ani până la data înscrierii;
- participanții între 14 și 18 ani, numai cu acordul părintelui sau al reprezentantului legal;
- persoanele care folosesc date reale, un cod valid și acceptă prezentul regulament;

- persoanele care pot participa la etapele online și, dacă se califică, la etapele live.

Important pentru minori

Participarea la filmări, deplasări, Finala celor 6 și evenimentele live necesită acordul expres al părintelui sau al reprezentantului legal.

Etapele competiției

Etapa 0 - Înscrierea

Înscrierea se face prin mecanismul indicat pe fantactic.net și pe platforma oficială de ticketing. După confirmarea achiziției, este transmis un cod unic de acces.

- Codul poate fi activat de un singur participant; după activare, devine personal și nu poate fi transmis altei persoane.
- Fiecare persoană poate participa o singură dată la Testul 1, indiferent de numărul codurilor achiziționate sau primite. Codurile suplimentare nu oferă încercări suplimentare aceleiași persoane.
- Participantul trebuie să verifice numele, adresa de e-mail și datele introduse.
- Înscrierea devine validă numai după acceptarea regulamentului și a regulilor privind datele personale.

Etapa de pregătire - Testul de antrenament

Testul de antrenament este o probă demonstrativă, creată pentru familiarizarea cu platforma și cu ritmul întrebărilor.

- 15 întrebări;
- timp maxim: 7 minute;
- participarea este gratuită și nu consumă codul oficial;
- rezultatul nu apare în clasamentul competiției și nu influențează calificarea.

De reținut

Testul de antrenament este recomandat, dar nu este obligatoriu.

Etapa 1 - Testul 1: Cultură fotbalistică generală

Testul 1 este prima probă oficială și verifică nivelul general de cunoștințe fotbalistice.

- 30 de întrebări selectate automat, după o structură uniformă de categorii și dificultate, dintr-o bancă de minimum 200 de întrebări;
- timp maxim: 15 minute;
- o singură încercare validă pentru fiecare participant, pe baza codului activat;
- punctaj automat; fiecare răspuns corect valorează un punct, iar răspunsurile greșite sau întrebările fără răspuns valorează zero puncte;
- primii 500 de participanți din clasamentul validat se califică la Testul 2; dacă sunt mai puțin de 500 de rezultate valide, se califică toți participanții cu rezultat valid.

Clasamentul Testului 1 se stabilește în această ordine:

- punctaj total mai mare;
- la punctaj egal, timp de finalizare mai scurt;
- dacă egalitatea afectează ultimul loc de calificare, se organizează o probă digitală de baraj cu 5 întrebări în 5 minute; clasamentul barajului se stabilește după punctaj și apoi după timpul de

finalizare. Dacă egalitatea continuă, se organizează o nouă rundă, în aceleași condiții, până la departajare.

Etapa 2 - Testul 2: Tactică, decizie și leadership

Testul 2 este proba avansată și poate fi susținut numai de participanții calificați după Testul 1.

- 30 de întrebări selectate automat, după o structură uniformă de categorii și dificultate, dintr-o bancă de minimum 100 de întrebări; fiecare răspuns corect valorează un punct, iar răspunsurile greșite sau întrebările fără răspuns valorează zero puncte;
- timp maxim: 15 de minute;
- o singură încercare per participant calificat;
- conținut: sisteme de joc, tranziții, pressing, gestionarea scorului, primul 11, citirea adversarului, decizie sub presiune și leadership;
- primii șase participanți din clasamentul validat se califică în Finala celor 6.

Clasamentul Testului 2 se stabilește în această ordine:

- punctaj total mai mare;
- la egalitate, timp de finalizare mai scurt;
- dacă egalitatea continuă, punctaj mai mare la întrebările încadrate în categoriile tactică și decizie în grila oficială a testului;
- dacă egalitatea afectează ocuparea unuia dintre primele șase locuri, se organizează un baraj tactic identic pentru participanții aflați la egalitate: 5 întrebări în 5 minute; clasamentul barajului se stabilește după punctaj și apoi după timpul de finalizare. Dacă egalitatea continuă, barajul se repetă până la departajare.

Etapa 3 - Finala celor 6

Cei șase calificați participă la o finală live, care poate fi filmată. Toți pornesc de la zero în această etapă; punctajele din Testul 1 și Testul 2 au rol de calificare și nu se adaugă la punctajul finalei.

Finala cuprinde următoarele șase probe, desfășurate în condiții egale:

- **Tabla Tactică** - alegerea și explicarea unui sistem de joc;
- **Minutul 70** - reacția la un scenariu de meci;
- **Primul 11** - construirea unei echipe echilibrate;
- **Vestiarul** - discurs de leadership și motivare;
- **Analiza adversarului** - identificarea punctelor forte, a vulnerabilităților și a planului de joc;
- **Decizia sub presiune** - alegerea rapidă a unei soluții și argumentarea ei.

Juriul este alcătuit dintr-un număr impar de membri. Fiecare membru acordă între 1 și 10 puncte pentru fiecare probă. Punctajul probei este media aritmetică a notelor acordate, calculată cu două zecimale. Punctajul final este suma punctajelor obținute la toate cele șase probe.

Juriul urmărește logica tactică, claritatea argumentării, realismul soluțiilor, adaptarea la context, leadershipul, comunicarea și controlul emoțional.

Primii doi concurenți din clasamentul Finalei celor 6 se califică în meciul de departajare și devin antrenorii-finaliști ai echipelor România Legends A, respectiv România Legends B.

La egalitate pentru unul dintre primele două locuri se aplică, în ordine: suma punctajelor obținute la probele Tabla Tactică, Minutul 70, Primul 11, Analiza adversarului și Decizia sub presiune; punctajul la proba

Vestiarul; o probă tactică suplimentară, identică și evaluată de același juriu. Dacă egalitatea continuă, se susține un nou scenariu decisiv, în aceleași condiții, până la stabilirea clasamentului.

Etapă 4 - Pregătirea și formarea echipelor

Cei doi finaliști primesc loturile România Legends A și România Legends B, formate cât mai echilibrat, ținând cont de posturile jucătorilor, disponibilitate și condiția fizică. Dacă se organizează un draft, lista jucătorilor, ordinea alegerilor și mecanismul de echilibrare sunt comunicate înainte de începerea draftului și se aplică identic ambilor finaliști.

- fiecare finalist își stabilește sistemul de joc și planul tactic;
- fiecare finalist propune primul 11/9/6(formatul meciului pe teren mare/redus) din lotul disponibil;
- indisponibilitățile medicale sau organizatorice ale jucătorilor sunt gestionate de organizator;
- ambii finaliști beneficiază de același timp de pregătire și de aceleași informații.

Etapă 5 - Meciul de departajare România Legends A - România Legends B

Meciul de departajare este proba decisivă a competiției. Cei doi finaliști își conduc propriile echipe, iar câștigătorul este stabilit prin rezultatul sportiv de pe teren.

În limitele regulamentului meciului, ale siguranței și ale disponibilității jucătorilor, fiecare finalist decide:

- sistemul de joc și primul 11;
- planul tactic și mesajul din vestiar;
- indicațiile tactice din timpul jocului;
- schimbările și adaptarea strategiei în funcție de scor.

Finalistul a cărui echipă câștigă meciul devine Câștigătorul FANTACTIC: ANTRENORUL LEGENDELOR. Dacă scorul este egal la finalul timpului de joc, câștigătorul se stabilește prin lovituri de departajare, conform regulilor anunțate pentru meci.

Regulă esențială

Câștigătorul nu poate fi stabilit prin tragere la sorți, vot aleatoriu sau plată suplimentară.

Etapă 6 - Antrenor România Legends la evenimentul omagial

Câștigătorul meciului de departajare primește titlul FANTACTIC: ANTRENORUL LEGENDELOR și rolul de Antrenor România Legends la evenimentul «Emeric Ienei: Moștenirea unei Legende», programat la 27 septembrie 2026, ora 15:30, pe Stadionul Iuliu Bodola din Oradea.

Evenimentul include triumfiularul România Legends - Ungaria Legends - Old Boys FC Bihor. În cadrul stabilit de organizator și împreună cu staff-ul tehnic și medical, câștigătorul va participa la:

- pregătirea tactică a echipei România Legends;
- stabilirea sistemului de joc și a primului 11, în funcție de lotul disponibil;
- ședința și discursul din vestiar;
- conducerea echipei de pe banca tehnică;
- deciziile tactice și schimbările permise de regulamentul evenimentului;
- interviurile și materialele media dedicate câștigătorului.

Rolul este personal, nu poate fi transferat și nu poate fi preschimbat în bani. Dacă persoana câștigătoare refuză rolul, nu poate participa sau este descalificată pentru încălcarea regulamentului, rolul revine finalistului clasat pe locul al doilea. Dacă nici acesta nu poate participa, organizatorul invită următorul concurent eligibil, în ordinea clasamentului Finalei celor 6.

Reguli valabile pentru toate etapele

Clasamente și validarea rezultatelor

Rezultatele afișate imediat după teste pot fi provizorii. Calificarea devine oficială numai după verificarea codurilor, a identității, a încercărilor și a eventualelor nereguli. Timpul înregistrat de platformă este timpul oficial.

Fair-play și antifraudă

Sunt interzise:

- conturile multiple, identitățile false sau folosirea codului altei persoane;
- susținerea testului de către altă persoană sau folosirea de ajutor neautorizat;
- copierea, fotografierea, publicarea ori distribuirea întrebărilor și răspunsurilor;
- folosirea boților, a automatizărilor sau a oricărei metode de manipulare a platformei;
- comportamentul ofensator, discriminatoriu sau contrar fair-play-ului.

În funcție de gravitate, organizatorul poate invalida rezultatul, elimina participantul din clasament, bloca accesul, retrage calificarea sau titlul și sesiza autoritățile competente.

Probleme tehnice

Participantul este responsabil pentru dispozitiv, browser, conexiune la internet și păstrarea datelor de acces. La expirarea timpului, testul se încheie, iar platforma ia în calcul răspunsurile salvate.

Orice incident tehnic trebuie raportat imediat, prin canalul oficial indicat, cu informațiile disponibile pentru verificare. Dacă problema este confirmată ca fiind imputabilă platformei, organizatorul poate relua sau reprograma proba, integral ori pentru participanții afectați, cu păstrarea condițiilor egale.

Calendar și comunicări oficiale

Datele și orele fiecărei etape, locația Finalei celor 6 și data meciului de departajare se publică pe fantactic.net și, atunci când este necesară o confirmare individuală, se transmit și la adresa de e-mail folosită la înscriere.

Participanții trebuie să urmărească aceste comunicări și să răspundă în termenul indicat. Lipsa răspunsului sau neprezentarea la o etapă poate duce la pierderea locului și invitarea următorului participant eligibil din clasament.

Modificări și forță majoră

Organizatorul poate modifica datele, locațiile sau detaliile logistice dacă apar motive tehnice, medicale, juridice, organizatorice ori de forță majoră. Orice schimbare importantă va fi comunicată public, va respecta tratamentul egal al participanților și nu va introduce criterii de hazard. Punctajele și clasamentele validate nu pot fi modificate retroactiv, cu excepția corectării unei erori tehnice ori a constatării unei încălcări a regulamentului. Dacă meciul de departajare nu poate fi disputat sau finalizat din motive neimputabile finaliștilor, se reprogramează; dacă reprogramarea este imposibilă, câștigătorul se stabilește printr-o probă practică echivalentă, identică pentru ambii finaliști, ale cărei criterii sunt anunțate înainte de start.

Date personale, imagine și filmare

Datele participanților sunt folosite pentru înscriere, comunicare, clasamente, validarea identității și desfășurarea competiției. Participarea la etapele live poate presupune filmarea și folosirea numelui, imaginii, vocii și declarațiilor, pe baza informării și a acordurilor aplicabile.

Acceptarea regulamentului

Prin înscriere și activarea codului de acces, participantul confirmă că a citit și a înțeles prezentul regulament, acceptă sistemul de calificare și departajare și înțelege că rezultatul depinde de performanță și de respectarea regulilor.

Formula simplă a competiției

Nu e noroc. E fotbal, minte și decizie: Testul 1 selectează cunoștințele, Testul 2 selectează gândirea tactică, Finala celor 6 stabilește cei doi antrenori-finaliști, iar meciul de departajare îl desemnează pe Antrenorul România Legends.