

REGOLAMENTO DEL CONCORSO A PREMI "Fantamadrigal"

1. SOGGETTO PROMOTORE

Lag social Group srl, con sede legale in Napoli (NA), via M CERVANTES DE SAVAEDRA 55/5, c.f., partita IVA e registrazione nel Registro delle Imprese di Napoli n. 10462751214, R.E.A. n. 1107793 (di seguito, il "**Soggetto Promotore**").

2. SOGGETTO DELEGATO (ex art. 5, co. 3 del D.P.R. 430/2001)

Alfaplanner s.r.l., con sede legale in Grosseto, Via Veio n.22, Codice Fiscale, Partita IVA, iscrizione nel Registro delle Imprese di Grosseto n. 01480420536, R.E.A n. 127909, capitale sociale Euro 10.000,00 i.v., PEC: alfaplanner@pec.it, www.alfaplanner.it (di seguito, il "**Soggetto Delegato**").

3. DENOMINAZIONE DEL CONCORSO

"Fantamadrigal" (di seguito, il "**Concorso**").

4. PERIODO DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione al Concorso è consentita dal **19 settembre 2025** (dalla quarta giornata di serie A) fino al **31 maggio 2026** (ultima giornata del campionato di Serie A) (di seguito, il "**Periodo di Partecipazione**").

Eventuale estrazione in caso di pari merito ed ultimo verbale di assegnazione entro il 15 giugno 2026.

5. OGGETTO DELLA PROMOZIONE

Il Concorso ha quale obiettivo la promozione dei prodotti e servizi offerti dalla ditta promotrice nel territorio dello Stato, ed in particolare la Guida al Fantacalcio 2025/2026, le guide Ninja e Battle sulla Serie A del Calcio.

6. AMBITO TERRITORIALE

Il territorio della Repubblica Italiana.

7. DESTINATARI E SOGGETTI ESCLUSI

Tutte le persone fisiche che abbiano compiuto almeno 18 anni al momento della partecipazione così come descritta al successivo art. 8 (di seguito, "**Utenti**" o "**Partecipanti**").

Sono esclusi dalla partecipazione i dipendenti ed i rispettivi coniugi e parenti entro il secondo grado del Soggetto Promotore e del Soggetto Delegato.

8. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE E PREMI IN PALIO

8.1 Premesse generali

Il Concorso è basato su sull'abilità dei Partecipanti di schierare squadre vincenti sulla base di pronostici sulle partite di calcio del campionato di serie A.

a) **FANTACALCIO**

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. Fantamadrighal è la competizione principale di fantacalcio.

b) **BATTLEGOAL**

BattleGoal è un gioco di pronostici in cui ogni settimana l'Utente deve tentare di 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.

c) **NINJAULTIMATE**

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.

8.2 Modalità di partecipazione al Concorso:

Per partecipare al Concorso gli Utenti, durante il Periodo di Partecipazione, dovranno acquistare la Guida al Fantacalcio 2025/2026 sul sito lagsocialgroup.it (di seguito, il "Sito").

Una volta effettuato il suddetto acquisto, gli Utenti avranno diritto di partecipare al gioco "Fantamadrighal" di seguito descritto.

Per ciascun acquisto della suddetta Guida che verrà effettuato, l'Utente avrà diritto ad una squadra; pertanto ciascun Utente potrà avere a disposizione un numero illimitato di squadre, tanti quanti saranno gli acquisti effettuati.

Ogni squadra comprende:

- una partecipazione al Fantamadrighal; pertanto una squadra corrisponde ad una partecipazione; due squadre corrispondono a due partecipazioni e così via;
- una colonna per BattleGoal;
- una vita per NinjaUltimate

(Ad esempio: 1 squadra = 1 colonna + 1 vita; 3 squadre = 3 colonne + 3 vite).

L'Utente ha la facoltà di partecipare a tutti e tre i giochi sopra indicati, oppure può decidere di partecipare soltanto al gioco Fantamadrighal.

Effettuato il suddetto acquisto, il Partecipante dovrà scegliere in quale modulo iscrivere la propria squadra. Il gioco Fantamadrighal è infatti suddiviso in tre moduli indipendenti tra loro: a ciascun modulo corrisponde la partecipazione ad una determinata classifica, la quale è collegata ad un determinato montepremi.

Moduli disponibili:

- **Modulo 1000** → include massimo **1.000 squadre**

- **Modulo 2000** → include massimo **2.000 squadre**
- **Modulo 3000** → include massimo **3.000 squadre**

Ciascun Utente potrà giocare con più squadre facenti parte di moduli diversi, e in tal caso potrà utilizzare lo stesso indirizzo email, oppure potrà giocare con più squadre facenti parte dello stesso modulo, e in tal caso dovrà necessariamente utilizzare indirizzi email differenti.

Una volta effettuato l'acquisto, l'Utente riceverà un link tramite email, all'indirizzo indicato in fase di partecipazione, oltre che un messaggio su WhatsApp al numero di cellulare indicato in fase di partecipazione; l'Utente dovrà dunque cliccare sul link ed inserire l'indirizzo email da associare alla squadra scelta.

In caso di acquisto multiplo, l'Utente riceverà tante email quante saranno le Guide acquistate ed avrà la facoltà di condividere con altri soggetti le Guide oltre la prima (dunque, dalla seconda Guida in poi). Si precisa che avrà diritto di partecipare al Concorso esclusivamente l'Utente che avrà effettuato l'acquisto della/e Guida/e, e non invece il soggetto che ha ricevuto la Guida dal Partecipante.

Precisazioni:

- a. L'assenza di uno dei dati obbligatori impedirà la partecipazione;
- b. I dati anagrafici incomprensibili, incompleti o palesemente non veritieri saranno considerati non validi, pertanto l'Utente perderà il diritto alla partecipazione;
- c. Il mancato inserimento dell'indirizzo email attraverso il suddetto link impedirà l'attivazione della squadra nel modulo prescelto, e dunque impedirà la partecipazione al Concorso;
- d. Per problemi legati all'accesso o alla gestione dell'account (su Leghe FC o FantasyMatchLive, di seguito "**applicazioni di supporto**") il Partecipante dovrà rivolgersi esclusivamente all'assistenza ufficiale delle rispettive applicazioni, tramite i canali di supporto previsti dalle piattaforme stesse;
- e. Il Soggetto Promotore non può 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;
- f. I prodotti acquistati ai fini della partecipazione al Concorso sono considerati beni digitali, con riferimento ai quali è escluso il diritto di recesso e non è previsto alcun rimborso dopo la conferma dell'acquisto. Pertanto, partecipando al Concorso l'Utente presta il proprio consenso alla perdita del diritto di recesso in merito al suddetto acquisto.

L'acquisto implica la piena responsabilità del Partecipante nel:

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

8.3 Crediti iniziali e composizione della rosa:

Ciascun Partecipante disporrà di 270 crediti per costruire la propria rosa iniziale. La rosa deve essere obbligatoriamente composta da:

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

I calciatori possono essere selezionati dal listone ufficiale pubblicato all'interno dell'applicazione Leghe FC (piattaforma ufficiale utilizzata per il gioco Fantamadrighal), scaricabile gratuitamente tramite Play Store per gli Utenti con sistema operativo Android o Apple Store per gli Utenti con sistema operativo iOS.

Le rose rimarranno invisibili agli altri Partecipanti fino alla chiusura del mercato; esse saranno visibili sulla applicazione Leghe FC a partire dall'inizio del fantacalcio. Pertanto ogni Utente dovrà completare la propria rosa prima dell'inizio del fantacalcio.

8.4 Sessioni di mercato:

Il gioco Fantamadrighal comprende due sessioni di mercato. Si precisa che per "Mercato" si intende un mercato virtuale, in cui i calciatori acquistati con i crediti iniziali messi a disposizione di ciascun Utente possono essere acquistati e venduti dai singoli Partecipanti. L'acquisto e la vendita sono effettuate entrambe utilizzando i crediti virtuali a disposizione, e non comportano in alcun modo esborsi di denaro o guadagno di somme di denaro.

Durante la prima sessione il mercato rimarrà aperto e le rose potranno essere modificate liberamente.

Durante la seconda sessione, il mercato sarà invece limitato ad un massimo di 25 cambi complessivi per ogni squadra.

Sia durante la prima che durante la seconda sessione di mercato saranno 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 una plusvalenza, ossia un incremento dei crediti virtuali che saranno aggiunti al proprio budget di crediti da utilizzare all'interno del mercato per la formazione della propria rosa;
- Se un calciatore perde valore, la sua vendita produrrà una minusvalenza, ossia una perdita di crediti da utilizzare all'interno del mercato per la formazione della propria rosa.

Ad esempio, se un giocatore acquistato nella prima sessione di mercato è stato acquistato con 10 crediti e quest'ultimo nella seconda sessione di mercato acquista valore arrivando a 14 crediti, il fantallenatore (ossia il Partecipante) riceverà dalla sua vendita/svincolo 14 crediti.

Durante i turni di Serie A il mercato è aperto, ma verrà messo in pausa all'inizio della giornata di campionato e aprirà di nuovo automaticamente il giorno successivo all'ultima partita giocata. Ad esempio, la domenica, tra una partita e l'altra, il mercato

è in pausa e non si possono effettuare acquisti/vendite e dovrà attendersi la fine della giornata e la conclusione della partita.

I crediti residui della prima sessione di mercato potranno essere utilizzati nella seconda sessione di mercato.

8.5 Dettagli circa l'inserimento della formazione:

La formazione dovrà essere inserita entro un minuto prima dell'inizio della prima partita della singola giornata di serie A. In caso di mancato inserimento entro il suddetto termine, verrà automaticamente schierata l'ultima formazione valida.

Con esclusivo riferimento alla prima giornata di gioco (corrispondente alla quarta giornata di campionato di Serie A) qualora non venga inserita alcuna formazione la squadra risulterà nulla e non totalizzerà alcun punteggio.

Precisazioni:

- Il Soggetto Promotore non può in nessun caso inserire o modificare la formazione o la rosa per conto di un Partecipante.
- Ogni Partecipante/squadra è interamente responsabile della propria gestione.
- Qualsiasi intervento da parte del Soggetto Promotore su una squadra iscritta è vietato e costituisce una violazione del presente regolamento.

8.6 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 né cambi di modulo in corso.

8.7 Sistema di punteggio

Il punteggio del Fantamadrighal si baserà sulle reali prestazioni dei calciatori in campo secondo i seguenti criteri:

Evento	Punti
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 (solo per giocatori listati come portieri)

N.B. 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.

Si precisa che 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. Il Soggetto Promotore non ha alcun potere di modifica.

8.8 Classifiche, parità di punteggio, partite rinviate ed eventi straordinari

Entro 24 (ventiquattro) ore dalla fine del Periodo di Partecipazione verranno stilate in totale n. 3 (tre) classifiche finali, una per ciascuno dei moduli sopra indicati, e dunque una per il modulo da 1000 squadre, una per il modulo da 2000 squadre, ed una per il modulo da 3000 squadre.

Ognuna delle tre classifiche riporterà, per ogni Partecipante, la somma dei punti totalizzati dal medesimo in base all'abilità nell'indovinare il risultato delle partite e seguirà un ordine decrescente dalla prima all'ultima posizione: la prima posizione verrà assegnata al Partecipante che avrà totalizzato il punteggio più alto. Il Partecipante che avrà totalizzato il maggior numero di punti si classificherà quindi in prima posizione.

a) Parità di punteggio

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

1. Si confronteranno i punteggi delle ultime cinque giornate (34^a, 35^a, 36^a, 37^a, 38^a) e dunque il premio verrà assegnato all'Utente che avrà totalizzato il maggiore punteggio durante dette ultime cinque giornate.
2. Se la parità persiste, si aggiungeranno i punteggi delle giornate precedenti, una alla volta (33^a, 32^a, ecc.), fino a determinare una differenza di punteggio.
3. Se, in via eccezionale, dovesse permanere una parità anche dopo il confronto di tutte le 38 giornate, entro il termine indicato all'art.4, alla presenza di un Notaio, si procederà all'estrazione casuale, mediante software, di un vincitore tra gli Utenti risultati pari merito.

b) Partite rinviate

- I calciatori coinvolti in una partita rinviata riceveranno 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 pubblicati una volta terminata la partita.

c) Partite sospese

- Se una o più partite vengono sospese durante una giornata, l'intera giornata di Fantacalcio verrà 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.

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

- In caso di stop temporaneo del campionato, anche il Fantamadrighal verrà sospeso fino al venir meno della causa di sospensione.
- In caso di stop definitivo:
 - Se una giornata è incompleta, ossia quando una delle partite non viene giocata e non viene recuperata entro la stessa giornata, detta giornata verrà annullata.
 - Se vengono introdotti i playoff in Serie A, il Fantamadrighal terminerà con la classifica attuale al momento dello stop.
- In qualunque altra circostanza eccezionale e non prevedibile a priori, il Soggetto Promotore comunicherà tempestivamente ai Partecipanti, tramite i contatti forniti al momento dell'iscrizione, le decisioni ufficiali (rinvenibili sulla piattaforma LegheFC) prese in merito alla situazione imprevista.

PREMI RELATIVI AL MODULO DA 3000 SQUADRE:

- primo classificato: una Mercedes GLA del valore di € 40.282,00 iva inclusa;
- secondo classificato: una Honda AFRICAN TWIN 2025 del valore di € 15.390,00 iva inclusa;
- terzo classificato: una Honda SH350i Sporty 2025 del valore di € 6.050,00 iva inclusa;

Totale: 64.862,00 euro iva inclusa.

PREMI RELATIVI AL MODULO DA 2000 SQUADRE:

- primo classificato: una Mercedes CLASSE A del valore di € 33.657,00 iva inclusa;
- secondo classificato: una Honda X-ADV 2025 del valore di 12.990,00 euro iva inclusa;
- terzo classificato: una Honda SH150 del valore di € 3.890,00 iva inclusa;

Totale: 50.537,00 iva inclusa.

PREMI RELATIVI AL MODULO DA 1000 SQUADRE:

- primo classificato: una Fiat SEICENTO Hybrid del valore di € 18.350,00 iva inclusa;
- secondo classificato: una Honda SH150 del valore di 3.890,00 euro iva inclusa;
- terzo classificato: una Piaggio LIBERTY 50 del valore di € 2.999,00 iva inclusa;

Totale: 25.239,00 iva inclusa.

Con riferimento alle automobili e ai motocicli, si precisa che le spese di immatricolazione e l'IPT sono a carico del Soggetto Promotore.

8.9 Giochi Bonus collegati al Fantamadriral

Gli Utenti che avranno effettuato l'iscrizione al Fantamadriral, parteciperanno automaticamente e gratuitamente ai seguenti due giochi bonus settimanali:

- **Miglior punteggio di giornata**
- **Ruba il bottino**

Miglior punteggio di giornata

Per 35 giornate durante il Periodo di Partecipazione verrà premiata la squadra/Utente che totalizzerà il punteggio più alto tra tutte le squadre/Utenti iscritti al Fantamadriral, indipendentemente dal modulo scelto (1000, 2000 o 3000 squadre), per un totale di 35 squadre vincitrici (una per ciascuna giornata).

La formazione che avrà totalizzato il miglior punteggio sarà visibile sul sito lagsocialgroup.it

Entro 48 ore dal termine della singola giornata, verrà stilata la relativa classifica, per un totale di n. 35 classifiche.

Ogni Classifica riporterà, per ogni squadra/Utente, la somma dei punti totalizzati dalla stessa e seguirà un ordine decrescente dalla prima all'ultima posizione: la prima posizione verrà assegnata alla squadra/Utente che avrà totalizzato il punteggio più alto. La squadra/Utente che avrà totalizzato il maggior numero di punti si classificherà quindi in prima posizione.

In caso di parità tra due o più squadre, ai fini della determinazione dei punteggi verranno applicate le seguenti regole:

- Si confronteranno i punteggi delle due 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 la parità 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, si considerano la 28^a e 29^a giornata).
- 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 di punteggio.
- Se, in via eccezionale, dovesse permanere una parità anche dopo il confronto di tutte le 35 giornate, entro il termine indicato all'art.4, alla presenza di un Notaio, si procederà all'estrazione casuale, mediante software, di un vincitore tra le squadre/Utenti risultati pari merito.

b) Ruba il bottino

E' inoltre prevista l'assegnazione di un premio all'Utente che otterrà il punteggio più alto nel gioco Fantamadrilal per ognuna delle 35 giornate di gioco.

Si precisa che il numero di premi erogati, e dunque il numero di vincitori, dipenderà dal numero di Utenti che decideranno di tenere il bottino. In particolare, il vincitore potrà decidere se:

- Incassare i crediti (tenere il bottino) e far ripartire il gioco dalla giornata successiva.
- Bloccare, per un massimo di cinque giornate il proprio punteggio, che diventa la soglia da battere per i turni successivi.

La decisione dovrà essere effettuata in APP.

Nelle giornate successive:

Se nessuno degli Utenti supera la soglia bloccata, l'Utente che l'ha impostata vince un secondo premio. Il valore di detto premio andrà a sommarsi al "bottino", e dunque al punteggio già accumulato, e l'Utente potrà scegliere nuovamente se incassare o continuare a bloccare.

Se un altro Partecipante supera la soglia, "ruberà" tutto il bottino accumulato fino a quel momento, ed avrà diritto al premio del valore di 150,00 euro iva inclusa previsto per quella giornata, e potrà a sua volta decidere se incassare i crediti o bloccare il nuovo punteggio.

Esempio pratico:

Giornata 1: Giocatore A accumula 91 punti → vince il premio → blocca.

Giornata 2: Nessuno supera i 91 → Giocatore A vince il secondo premio → blocca di nuovo (bottino totale 300€ (due voucher del valore di euro 150,00 iva inclusa ciascuno).

Giornata 3: Giocatore B accumula 93 punti → ruba il bottino di 300€ + vince il premio del valore di 150€ per la giornata di gioco = valore totale dei premi in voucher 450€ → decide se incassare o bloccare.

Parità di punteggio:

Se due o più squadre/Utenti ottengono lo stesso punteggio:

Si confronta il punteggio totale della panchina (ossia vengono conteggiati anche i punti dei giocatori messi in panchina). Risulterà vincitore il Partecipante che avrà 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. Ad esempio, in caso di due utenti risultati pari merito, a ciascuno di essi verrà assegnato un voucher del valore di euro 75,00 iva inclusa ciascuno.

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

Partite sospese o rinviate (solo per il gioco “Ruba il bottino”):

- a) Nel caso in cui la partita venisse rinviata prima dell’inizio e recuperata entro la giornata, si attenderà il recupero per calcolare i punteggi.
- b) Nel caso in cui la partita venisse sospesa durante la giornata ma recuperata entro la giornata, si attenderà il completamento della partita prima del calcolo.
- c) Nel caso in cui la partita venisse sospesa o rinviata e recuperata oltre la giornata, la giornata verrà annullata e il montepremi di giornata (voucher del valore di 150,00 iva inclusa) verrà ad accumularsi con il montepremi previsto per la giornata successiva. Ad esempio, se la partita viene rinviata causa maltempo e giocata in una giornata successiva, la partita verrà annullata ed al montepremi di giornata costituito dal voucher del valore di 150,00 euro iva inclusa si aggiungerà quello previsto per la giornata successiva, per un montepremi totale di 300,00 euro iva inclusa.
- d) Se la giornata dovesse essere annullata, il Partecipante con punteggio bloccato manterrà 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 -e dunque con un montepremi di giornata- pari ad euro 300,00 iva inclusa (voucher del valore di euro 150,00 iva inclusa della nuova giornata + un altro voucher del valore di euro 150€,00 iva inclusa accumulato).

PREMI RELATIVI AI GIOCHI BONUS:

- **“Miglior punteggio di giornata”**

Ciascun premio consiste in un **voucher valido per l’acquisto della prossima edizione della Guida al Fantacalcio**. Il valore di ciascun voucher è pari a 100,00 euro iva inclusa da utilizzare sul sito ufficiale lagsocialgroup.it entro la scadenza indicata sul voucher stesso.

Il valore complessivo dei premi messi in palio per il gioco “Miglior punteggio di giornata” è pari ad euro 3.500,00 iva inclusa (un vincitore per ciascuna delle 35 giornate).

- **“Ruba il bottino”**

Ciascun premio è costituito da un **voucher digitale del valore di euro 150,00 iva inclusa da utilizzare presso i partner indicati sul sito lagsocialgroup.it** entro la scadenza riportata sul voucher stesso.

Il valore massimo potenziale del montepremi in palio per il gioco “Ruba il bottino” è pari ad euro 5.250,00 iva inclusa (35 premi del valore di 150,00 euro iva inclusa ciascuno) salvo conguaglio a fine manifestazione.

I voucher digitali verranno inviati ai vincitori tramite email allo stesso indirizzo indicato in fase di partecipazione e saranno utilizzabili presso i partner indicati sul sito lagsocialgroup.it entro le scadenze indicate sul voucher stesso.

8.10 Giochi Extra – BATTLE GOAL

Per ciascuna delle squadre del Fantamadrigal di cui il Partecipante è in possesso, questo avrà a disposizione una colonna per il gioco Battle Goal.

L'Utente potrà avere una colonna aggiuntiva acquistando una Guida alla Battle al costo di 10,00 euro iva inclusa.

Battle Goal è un gioco a pronostici basato sul campionato di Serie A, disponibile sull'app Fantasy Match Live.

Ogni Partecipante gioca con una o più colonne, che rappresentano vere e proprie “squadre” virtuali.

Ogni colonna 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 colonna.

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

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

Descrizione del gioco:

- Ogni colonna 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 colonna.

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

Battle Goal prevede una sola classifica finale, che verrà stilata al termine della stagione, in base al punteggio complessivo raggiunto da ogni colonna. I premi verranno assegnati ai partecipanti che avranno ottenuto i punteggi più alti, come meglio descritto in seguito.

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

1. Si confrontano i punteggi delle due giornate precedenti rispetto all'ultima giornata del campionato.
2. Se anche questi punteggi risultano in parità, si procede andando a ritroso, una giornata alla volta, finché non si trova una differenza tra i punteggi ottenuti dai Partecipanti.
3. In caso eccezionale in cui tutte le giornate risultino perfettamente pari, entro il termine indicato all'art.4, alla presenza di un Notaio, si procederà all'estrazione casuale, mediante software, di un vincitore tra gli Utenti risultati pari merito.

PREMI BATTLE GOAL

- primo classificato: una Honda SH350i Sporty 2025 del valore di € 6.050,00 iva inclusa;

Totale: 6.050,00 iva inclusa.

8.11 Giochi Extra – Ninja Ultimate

Per ciascuna Guida acquistata, e pertanto per ciascuna delle squadre del Fantamadrighal di cui il Partecipante è in possesso, questo avrà a disposizione una vita per il gioco Ninja Ultimate.

È possibile ottenere una vita extra aggiuntiva acquistando una guida al Ninja Ultimate al costo di 10,00 euro iva inclusa.

Ninja Ultimate inizierà con la nona giornata di campionato.

Descrizione del gioco:

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

In ogni giornata di Serie A, ogni Partecipante dovrà scegliere una squadra che ritiene vincente. Se la squadra vince, la vita resta attiva. Se la squadra pareggia o perde, la vita viene eliminata.

Ogni Partecipante potrà avere una o più vite, a seconda del numero di Guide acquistate. Si precisa che avrà il diritto di utilizzare la/e suddette vita/e esclusivamente l'Utente che avrà effettuato l'acquisto della Guida, e non invece l'utente che avrà ricevuto la guida in regalo da un Partecipante.

Ogni vita è indipendente dalle altre.

Per ciascuna vita, l'Utente potrà selezionare una sola squadra a giornata. Non sarà possibile scegliere la stessa squadra più di una volta con la stessa vita durante l'intero campionato.

La squadra dovrà essere inserita entro un minuto dall'inizio della prima partita della giornata di Serie A. In caso di mancato o tardivo inserimento, il sistema selezionerà automaticamente la prima squadra disponibile in ordine alfabetico tra quelle non ancora utilizzate per quella specifica vita.

Il Soggetto Promotore non può in alcun modo modificare o inserire la squadra per conto dei partecipanti.

Il gioco proseguirà fino a quando resterà almeno una vita attiva.

L'obiettivo del gioco è restare in vita il più a lungo possibile, selezionando una squadra vincente per ogni giornata.

Il premio verrà assegnato all'Utente che riuscirà a rimanere in gioco più a lungo rispetto a tutti gli altri Partecipanti. In particolare, risulterà vincitore il Partecipante che rimarrà con almeno una vita attiva dopo l'eliminazione di tutti gli altri.

In caso di eliminazione simultanea di tutti i partecipanti rimasti, la giornata verrà annullata e le vite eliminate durante quella giornata verranno 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.

Qualora un singolo Partecipante possieda più vite ed abbia sempre scelto le stesse squadre con tutte le vite a disposizione, riuscendo quindi a restare in vita fino alla fine, verrà considerato unico vincitore.

Se partecipanti diversi hanno utilizzato le stesse squadre in tutte le giornate e restano tutti in vita fino alla fine del campionato, non essendoci alcun criterio utile per stabilire chi abbia avuto un rendimento migliore, entro il termine indicato all'art.4, alla presenza di un Notaio, si procederà all'estrazione casuale, mediante software, di un vincitore tra gli Utenti risultati pari merito, ossia tra gli Utenti con lo stesso numero di vite.

Riacquisto vite perse (solo nelle prime 3 giornate)

Il Ninja Ultimate sarà attivo a partire dalla nona giornata di campionato (prima giornata di gioco) e proseguirà durante la decima e undicesima giornata di campionato (rispettivamente, seconda e terza giornata di gioco).

Qualora l'Utente perda una o più vite durante la prima giornata di gioco, potrà riacquistare le vite perse entro e non oltre l'inizio della seconda giornata di gioco.

Qualora l'Utente perda una o più vite durante la seconda giornata di gioco, potrà riacquistare le vite perse entro e non oltre l'inizio della terza giornata di gioco.

Dalla undicesima giornata in poi non sarà più possibile acquistare le vite perse.

Dunque, durante le giornate di gioco sopra indicate, sarà 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.

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.

PREMIO NINJA ULTIMATE

Il Partecipante che riuscirà a rimanere in gioco dopo l'eliminazione di tutti gli altri, riceverà come premio finale una Audi A1 del valore di 25.800,00 euro iva inclusa.

Si precisa che in caso di vincita di una qualsiasi delle automobili sopra indicate, le spese di immatricolazione e IPT saranno a carico del Soggetto Promotore.

9. MONTEPREMI

Il montepremi complessivo del Concorso è pari ad **euro 178.098,00 iva inclusa**, di cui:

- euro 137.498,00 i.i. relativo al gioco Fantamadrighal;
- euro 3.500,00 i.i. relativo al gioco Miglior Punteggio di giornata;
- euro 5.250,00 i.i. (montepremi massimo potenziale) relativo al gioco Ruba il bottino;
- euro 6.050,00 i.i. relativo al gioco Battle Goal;
- euro 25.800,00 i.i. relativo al gioco Ninja Ultimate.

10. CAUZIONE E RINUNCIA ALLA RIVALSA

La cauzione viene versata in favore del Ministero delle Imprese e del Made in Italy, per un importo pari al 100% del valore complessivo del montepremi del Concorso, Iva compresa, ai sensi dell'art. 7, comma 1. lettera a) D.P.R. n. 430/2001.

Il Soggetto Promotore dichiara di rinunciare ad esercitare la facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte ex art. 30 D.P.R. 600/1973 a favore dei vincitori.

11. COMUNICAZIONE DELLA VINCITA E CONSEGNA DEI PREMI

11.1 Assegnazione dei premi e relativi verbali

Entro il 15 giugno 2026, alla presenza di un Notaio, sarà effettuata la verbalizzazione dell'assegnazione dei premi messi in palio per:

- il gioco Fantamadriral-modulo da 1000 squadre, modulo da 2000 squadre e modulo da 3000 squadre;
- i giochi bonus (Miglior punteggio di giornata e Ruba il bottino);
- i giochi extra (Battle Goal e Ninja Ultimate).

11.2 Comunicazione della vincita

Entro 48 ore dalla data dell'assegnazione l'Utente verrà informato della vincita tramite i contatti (telefono o email) rilasciati in fase di iscrizione al Concorso. In caso di comunicazione della vincita tramite telefono, verranno effettuati più tentativi telefonici: in particolare, le telefonate saranno distribuite nell'arco dell'intera giornata secondo fasce orarie diverse, con ripetizione per due volte al giorno per sette giorni.

Al vincitore, per convalidare la vincita, verrà richiesto di confermare, tramite email, entro e non oltre 7 (sette) giorni di calendario dalla data di ricezione della comunicazione della vincita i propri dati personali (nome e cognome, indirizzo, telefono cellulare) e di inviare copia di un proprio documento di identità in corso di validità.

Si precisa che la convalida della vincita potrà essere confermata solo dopo la ricezione dei documenti richiesti, che dovranno pervenire comunque entro e non oltre 7 (sette) giorni di calendario dalla data di ricezione della comunicazione della vincita.

In caso di mancata spedizione dei documenti richiesti entro i termini previsti, il premio si intenderà come non richiesto.

In caso di documenti che riporteranno dati incomprensibili, dati differenti dai dati digitati durante la partecipazione al Concorso, incompleti e/o palesemente non veritieri, il premio si intenderà come non assegnato.

11.3 Consegna dei premi

I premi saranno consegnati al più tardi entro sei mesi dalla data di assegnazione, secondo le modalità comunicate tramite il sito lagsocialgroup.it.

12. ONLUS

Ai sensi dell'art.10, comma 5, D.P.R. 430/2001, i premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, saranno devoluti a Fondazione Sostenitori Ospedale Santobono ETS, con sede legale in Napoli (NA), via Pontano n. 6, c.f. 95047520630. I premi espressamente rifiutati per iscritto dai vincitori torneranno nella piena disponibilità del Soggetto Promotore, il quale potrà disporre a propria discrezione.

13. TERMINI E CONDIZIONI GENERALI

13.1 Gratuità della partecipazione ed accettazione del regolamento

La partecipazione al Concorso è subordinata all'acquisto dei prodotti promozionati,

ma non ci sono altri costi fatti salvi i costi telefonici e di connessione alla rete Internet, che sono a carico del Partecipante secondo le tariffe di volta in volta applicate dal proprio operatore.

La partecipazione al Concorso implica l'accettazione da parte del Partecipante del presente regolamento, che è interamente soggetto alla legge della Repubblica Italiana.

13.2 Divieti

- a) I premi non potranno essere convertiti in denaro in nessun caso;
- b) i Partecipanti non potranno richiedere, con o senza conguagli in denaro, la consegna di premi diversi e/o a condizioni diverse da quelle previste dal presente regolamento;
- c) il premio è personale e non potrà essere ceduto a terzi.

15.3 Riserva di diritti e facoltà

- a) Il Soggetto Promotore si riserva il diritto di sostituire i premi con articoli di pari valore e qualità, nel caso in cui i premi previsti nel presente regolamento non siano più disponibili sul mercato per cause non imputabili al Soggetto Promotore;
- b) Il Soggetto Promotore si riserva la facoltà di confermare le vincite dopo aver verificato la reale identità dei Partecipanti, ad esempio richiedendo copia del documento di identità dei Partecipanti, e di effettuare i controlli che riterrà necessari per verificare il rispetto delle previsioni del presente regolamento.

15.4 Utilizzo e fruizione dei premi

L'utilizzo e la fruizione di premi potrebbero essere soggetti a termini e condizioni previsti dai terzi produttori e/o distributori e/o erogatori dei premi previsti dal presente regolamento.

15.5 Esonero da responsabilità

Nella massima misura consentita dalla legge applicabile, il Soggetto Promotore non si assume alcuna responsabilità:

- a) per problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, la linea telefonica che possano impedire ad un partecipante di accedere al Sito/App e pertanto partecipare al Concorso;
- b) in caso di mancato recapito dell'avviso di vincita o dei premi dovuto all'indicazione di indirizzi (elettronici o di residenza) o dati personali errati e/o non veritieri da parte dei vincitori e/o a disguidi postali;
- c) in relazione all'utilizzo e/o alla fruizione dei premi da parte dei Partecipanti vincitori.
- d) Il Soggetto Promotore 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.

15.6 Violazione del regolamento

I Partecipanti che, secondo il giudizio del Soggetto Promotore, risultino vincitori con mezzi e strumenti in grado di eludere l'aleatorietà, o comunque giudicati in maniera sospetta, fraudolenta, o in violazione del normale svolgimento dell'iniziativa, non potranno godere del premio vinto in tale modo.

Il Soggetto Promotore si riserva il diritto di procedere, nei termini giudicati più opportuni e nel rispetto delle leggi vigenti, al fine di limitare ed inibire ogni iniziativa volta ad aggirare il sistema ideato, nonché si riserva di tutelare i propri diritti nelle sedi opportune.

15.7 Database

Il Soggetto Promotore dichiara che il database di raccolta e gestione di tutti i dati relativi al Concorso si trova in Italia.

15.8 Dati personali

La raccolta dei dati dei Partecipanti avverrà in ottemperanza al D. Lgs. n. 196/03, nonché al Regolamento UE 679/2016, come di volta in volta modificati. L'informativa privacy relativa al Concorso è resa a ciascun Partecipante in fase di partecipazione allo stesso. Il trattamento dei suddetti dati per finalità diverse dalla mera partecipazione al Concorso sarà soggetto ad apposita informativa privacy resa dal Titolare del Trattamento in fase di partecipazione e sarà effettuato dal Titolare stesso previo rilascio di specifico consenso da parte dell'Utente.

15.9 Pubblicità e modifiche del regolamento

Il presente regolamento è pubblicato sul sito lagsocialgroup.it e inviato via mail a tutti coloro che acquistano i prodotti: Guida al Fantacalcio 2025/2026 e le guide Ninja e Battle sulla Serie A del Calcio sul sito del Promotore.

Il Soggetto Promotore si riserva il diritto di modificare in tutto o in parte il presente regolamento, notificando le modifiche in questione al Ministero delle Imprese e del Made in Italy, dandone adeguata comunicazione al pubblico, fermo restando che non saranno apportate modifiche peggiorative o lesive di diritti già acquisiti da parte dei Partecipanti.