



REGOLAMENTO
DEL CONCORSO
A PREMI

FANTAMADRIGAL 2026/27



INDICE

- 1 Soggetto Promotore**
- 2 Soggetto Delegato**
- 3 Denominazione del Concorso**
- 4 Periodo di Partecipazione**
- 5 Oggetto della Promozione**
- 6 Ambito Territoriale**
- 7 Destinatari e Soggetti Esclusi**
- 8 Modalità di Partecipazione e Premi in Palio**
 - 8.1 Premesse generali
 - 8.2 Modalità di partecipazione al Concorso
 - 8.3 Crediti iniziali e composizione della rosa
 - 8.4 Sessioni di mercato
 - 8.5 Inserimento della formazione
 - 8.6 Moduli tattici e sostituzioni
 - 8.7 Sistema di punteggio
 - 8.8 Classifiche, parità di punteggio, partite rinviate ed eventi straordinari
 - 8.9 Giochi Bonus settimanali collegati al Fantamadrigal
 - a. Miglior punteggio di giornata
 - b. Ruba il Bottino
 - 8.10 Gioco Bonus Extra Return 2.0 (Serie A, Serie B, Serie C)
- 9 Montepremi**
- 10 Cauzione e Rinuncia alla Rivalsa**
- 11 Comunicazione della Vincita e Consegna dei Premi**
 - 11.1 Assegnazione dei premi e verbalizzazione
 - 11.2 Comunicazione della vincita
 - 11.3 Consegna dei premi
- 12 ONLUS**
- 13 Termini e Condizioni Generali**
 - 13.1 Gratuità della partecipazione e accettazione del regolamento
 - 13.2 Divieti
 - 13.3 Riserva di diritti e facoltà
 - 13.4 Utilizzo e fruizione dei premi
 - 13.5 Esonero da responsabilità
 - 13.6 Violazione del regolamento
 - 13.7 Database
 - 13.8 Dati personali
 - 13.9 Pubblicità e modifiche del regolamento

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 (di seguito, il "Soggetto Delegato").

3. DENOMINAZIONE DEL CONCORSO

"Fantamadrighal 2026/27" (di seguito, il "Concorso").

4. PERIODO DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione al Concorso è consentita dal 12 settembre 2026 (dalla quarta giornata di serie A) fino al 29 maggio 2027 (ultima giornata del campionato di Serie A) (di seguito, il "Periodo di Partecipazione"). Eventuale estrazione in caso di pari merito e verbale di assegnazione entro il 15 giugno 2027.

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 l'abbonamento annuale Fantamadrighal 2026 che comprende news informative ed esclusive riservate agli iscritti sul mondo del calcio e dello sport in genere, del Fantamadrighal, gli aggiornamenti sui punteggi, i consigli di formazione e le analisi di gioco dedicate (di seguito, il "Prodotto Promozionato" o l'"Abbonamento").

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 che abbiano acquistato il Prodotto Promozionato sul sito fantamadrighal.it (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 sull'abilità dei Partecipanti di schierare squadre vincenti sulla base di pronostici sulle partite di calcio del campionato di serie A.

FANTAMADRIGHAL

Il Fantamadrighal 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.

8.2 Modalità di partecipazione al Concorso:

Una volta effettuato l'acquisto di cui all'art. 7, l'Utente riceverà un link di accesso tramite email, all'indirizzo indicato in fase di acquisto.

L'Utente potrà inoltre accedere in autonomia alla propria area dedicata utilizzando le credenziali, email e password, inserite o generate in fase di acquisto.

Attraverso la propria area dedicata, l'Utente potrà completare l'associazione della/e squadra/e acquistata/e, inserendo per ciascuna squadra l'indirizzo email da associare.

In caso di acquisto multiplo, l'Utente potrà gestire più squadre dalla propria area dedicata. Per ciascuna squadra acquistata potrà indicare lo stesso indirizzo email oppure un indirizzo email differente, in base alle proprie esigenze operative.

L'indicazione del medesimo indirizzo email per più squadre è consentita. In tal caso, le squadre associate allo stesso indirizzo email saranno inserite in leghe differenti, poiché non possono essere presenti due o più squadre associate alla stessa email all'interno della medesima lega di competenza.

Resta inteso che, anche in presenza di più leghe, la classifica del Concorso per il gioco Fantamadrìgal rimane unica e i premi previsti restano i medesimi per ciascuna lega, secondo quanto stabilito dal presente Regolamento.

L'acquisto di più Abbonamenti consente all'Utente di gestire più squadre collegate al medesimo ordine.

L'Utente potrà eventualmente condividere con altri soggetti gli Abbonamenti acquistati oltre il primo; tuttavia, resta inteso che il diritto di partecipare al Concorso spetta esclusivamente all'Utente che ha effettuato l'acquisto dell'Abbonamento/i, e non al soggetto terzo che abbia eventualmente ricevuto l'Abbonamento dal Partecipante.

Pertanto, anche in caso di condivisione dell'Abbonamento o di indicazione di un indirizzo email diverso per una o più squadre, la partecipazione al Concorso e i relativi diritti restano riferiti esclusivamente all'Utente acquirente.

Ogni squadra comprende:

- una partecipazione al Fantamadrìgal; pertanto una squadra corrisponde ad una partecipazione; due squadre corrispondono a due partecipazioni e così via;
- una competizione al Return 2.0: "Serie A, Serie B, Serie C".

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, e dunque impedirà la partecipazione al Concorso;
- d. Per problemi legati all'accesso o alla gestione dell'account (su Leghe FC, di seguito "applicazioni di supporto" o "applicazioni" o "app") 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 Fantamadrìgal;
- Inserire regolarmente la formazione.

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 della competizione. Pertanto ogni Utente dovrà completare la propria rosa prima dell'inizio delle competizioni.

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, **aprirà il 1° Gennaio e chiuderà con l'inizio della prima partita della 3°(terza) giornata di febbraio**, che 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 l'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 alla squadra verranno apportate le seguenti modifiche:

- Rosa non completata e mancato invio della formazione: verrà effettuata l'aggiunta manuale di uno o più calciatori in base al ruolo mancante, in ordine alfabetico e con quotazione pari a 1 credito. Esempio: Rosa incompleta per un reparto (es. difesa) mancante di 1 giocatore; verrà assegnato manualmente un giocatore del report DIFESA del valore di 1 CREDITO alla squadra in questione, con assegnazione manuale da parte del Soggetto Promotore di 50 punti in classifica.
- Rosa completa ma mancato invio della formazione: assegnazione manuale da parte del Soggetto Promotore pari a 50 punti in classifica.

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:

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 48 (quarantotto) ore dalla fine del Periodo di Partecipazione verranno stilate le classifiche finali, che resteranno provvisorie fino alla verbalizzazione notarile come meglio descritto al successivo art. 11.1. Ciascuna classifica 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 della competizione 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 Fantamadril verrà sospeso fino al venir meno della causa di sospensione.
- In caso di stop definitivo: o 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.
o Se vengono introdotti i playoff in Serie A, il Fantamadril 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.
- Rosa non completata: verrà effettuata l'aggiunta manuale di uno o più calciatori in base al ruolo mancante, in ordine alfabetico e con quotazione pari a 1 credito. Esempio: Rosa incompleta per un reparto (es. difesa) mancante di 1 giocatore; verrà assegnato manualmente 1 CREDITO alla squadra in questione, con assegnazione manuale da parte del Soggetto Promotore dell'ADMIN di 50 punti in classifica.
- Rosa completa ma mancato invio della formazione: assegnazione manuale da parte del Soggetto Promotore pari a 50 punti in classifica.

PREMI RELATIVI AL FANTAMADRIGAL:

- primo classificato: un'**Audi Q5** del valore di € 73.000,00 iva inclusa;
- secondo classificato: un'**Audi Q3** del valore di € 51.000,00 iva inclusa;
- terzo classificato: un'**Audi A3** del valore di € 37.700,00 iva inclusa;
- quarto classificato: una moto **HONDA X-ADV** del valore di € 13.000,00 iva inclusa;
- quinto classificato: una moto **HONDA SH350** del valore di € 6.000,00 iva inclusa;
- sesto classificato: una moto **HONDA SH 125** del valore di € 4.000,00 iva inclusa;
- settimo classificato: una moto **IPHONE 17PRO** del valore di € 1.400,00 iva inclusa;
- ottavo classificato: un **MACBOOK AIR 15"** del valore di € 1.250,00 iva inclusa;
- nono classificato: un **MACBOOK NEO 15"** del valore di € 700,00 iva inclusa;
- decimo classificato: un **voucher digitale** del valore di € 500,00 iva inclusa da utilizzare, a scelta del vincitore, per acquisti su Amazon oppure sul sito fantamadrigal.it entro la data di scadenza indicata sullo stesso;
- dall'undicesimo al trecentesimo classificato: un **voucher digitale del valore** di € 100,00 iva inclusa da utilizzare, a scelta del vincitore, per acquisti su Amazon oppure sul sito fantamadrigal.it entro la data di scadenza indicata sullo stesso;

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

I voucher digitali verranno associati ed assegnati al profilo dell'Utente con cui quest'ultimo si è registrato in fase di partecipazione.

Si precisa che Amazon è mera fornitrice del premio rappresentato dal voucher digitale, non è sponsor del Concorso e non è in alcun modo coinvolta nell'organizzazione dello stesso.

8.9 Giochi Bonus settimanali collegati al Fantamadrigal

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

- Miglior punteggio di giornata
- Ruba il bottino

a) 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 Fantamadrigal, per un totale di 35 squadre vincitrici (una per ciascuna giornata).

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

Entro 48 (quarantotto) ore dal termine della singola giornata, verrà pubblicato il miglior punteggio per un totale di n. 35 giornate.

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 1ª giornata, si considerano la 2ª e la 3ª giornata.
- Se la parità avviene alla 2ª giornata, si considerano la 1ª e la 3ª giornata.
- Per tutte le altre giornate, si considerano le due giornate precedenti (es. alla 30ª, si considerano la 28ª e 29ª giornata).
- Se anche in questo caso i punteggi risultano identici, si procede a confrontare una giornata per volta andando a ritroso (es. 27ª, 26ª, 25ª, 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 Fantamadrigal 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 tramite i canali social del Soggetto Promotore (Instagram, Tiktok, Facebook).

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 con un bottino totale 300€ (ovvero 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).

8.10 GIOCO BONUS EXTRA Return 2.0 (Serie A, Serie B, Serie C)

Il gioco bonus extra Return 2.0 verrà avviato in corrispondenza dell'inizio del girone di ritorno (20 Giornata di Serie A) e terminerà con la fine del campionato (in concomitanza con la competizione Fantamadrighal).

I Partecipanti al Fantamadrighal verranno suddivisi in tre leghe — Serie A, Serie B e Serie C — in base al posizionamento in classifica generale maturato dopo la 16ª Giornata di campionato.

La suddivisione avverrà come segue:

Criterio di divisione:

La classifica generale sarà divisa in tre parti uguali in base al numero totale di Partecipanti (es. su 6.000 iscritti, 2.000 partecipanti per ogni lega).

Assegnazione leghe (come da esempio):

- Serie A: Posizioni dalla 1ª alla 2.000ª.
- Serie B: Posizioni dalla 2.001ª alla 4.000ª.
- Serie C: Posizioni dalla 4.001ª alla 6.000ª.

Per quanto riguarda le modalità di partecipazione al Return 2.0, trovano applicazione le disposizioni di cui agli artt. 8.3, 8.4, 8.5, 8.6, 8.7 e 8.8 fatta eccezione per i premi in palio, descritti in seguito. Inoltre, a differenza del gioco Fantamadrighal, l'Utente avrà a disposizione 300 crediti iniziali anziché 270.

Sessioni di mercato:

Il gioco Return 2.0 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 dalla 16ª Giornata di campionato e chiuderà con l'inizio della prima partita della 20ª Giornata (prima dell'inizio della giornata) di campionato

Durante la seconda sessione, aprirà dopo la 20ª Giornata di campionato e chiuderà con l'inizio della prima partita della 3ª (terza) giornata di febbraio, che 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.

Entro 48 (quarantotto) ore dalla fine del Periodo di Partecipazione verranno stilate le classifiche finali, che resteranno provvisorie fino alla verbalizzazione notarile come meglio descritto al successivo art. 11.1.

Per ogni lega verranno premiate n. 5 (cinque) Squadre/Utenti che si classificheranno nelle prime 5 posizioni, per un totale di n. 3 Classifiche (una per la Serie A, una per la Serie B e una per la Serie C), per complessivi n. 15 vincitori (5 per la Serie A, 5 per la Serie B e 5 per la Serie C).

Ognuna delle 3 Classifiche 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.

N.B. La competizione principale prosegue regolarmente fino al termine del campionato mantenendo la classifica generale accumulata dall'inizio.

PREMI RELATIVI AI GIOCHI BONUS:

● “Miglior punteggio di giornata” Ciascun premio consiste in un voucher digitale del valore di 100,00 euro iva inclusa da utilizzare, a scelta del vincitore, per acquisti su Amazon oppure sul sito fantamadrigal.it entro la data di scadenza indicata sullo 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, a scelta del vincitore, per acquisti su Amazon oppure sul sito fantamadrigal.it entro la data di scadenza indicata sullo stesso.

Il valore massimo potenziale del montepremi in palio per il gioco “Ruba il bottino” è pari ad euro 5.250,00 iva inclusa, salvo conguaglio a fine manifestazione (numero di vincitori variabile in base alla meccanica descritta all'art. 8.9 lettera b).

I voucher digitali verranno associati ed assegnati al profilo dell'Utente con cui quest'ultimo si è registrato in fase di partecipazione.

Si precisa che Amazon è mera fornitrice del premio rappresentato dal voucher digitale, non è sponsor del Concorso e non è in alcun modo coinvolta nell'organizzazione dello stesso.

Return 2.0 (Serie A, Serie B, Serie C):

Premi Serie A:

- primo classificato: una **moto SH350** del valore di euro 6.000,00 iva inclusa;
- secondo classificato: un **IPHONE 17 PRO** del valore di euro 1.400,00 iva inclusa;
- terzo classificato: un **MACBOOK AIR 15"** del valore di euro 1.250,00 iva inclusa;
- quarto classificato: un **MACBOOK NEO 15"** del valore di euro 700,00 iva inclusa;
- quinto classificato: un **voucher digitale del valore di euro 500,00 iva inclusa** da utilizzare, a scelta del vincitore, per acquisti su Amazon oppure sul sito fantamadrigal.it entro la data di scadenza indicata sullo stesso;

Premi Serie B:

- primo classificato: una **moto SH 350** del valore di euro 6.000,00 iva inclusa;
- secondo classificato: un **IPHONE 17 PRO** del valore di euro 1.400,00 iva inclusa;
- terzo classificato: un **MACBOOK AIR 15"** del valore di euro 1.250,00 iva inclusa;
- quarto classificato: un **MACBOOK NEO 15"** del valore di euro 700,00 iva inclusa;
- quinto classificato: un voucher digitale del **valore di euro 500,00 iva inclusa** da utilizzare, a scelta del vincitore, per acquisti su Amazon oppure sul sito fantamadrigal.it entro la data di scadenza indicata sullo stesso.

Premi Serie C:

- primo classificato: una **moto SH350** del valore di euro 6.000,00 iva inclusa;
- secondo classificato: un **IPHONE 17 PRO** del valore di euro 1.400,00 iva inclusa;
- terzo classificato: un **MACBOOK AIR 15"** del valore di euro 1.250,00 iva inclusa;
- quarto classificato: un **MACBOOK NEO 15"** del valore di euro 700,00 iva inclusa;
- quinto classificato: un **voucher digitale del valore di euro 500,00 iva inclusa** da utilizzare, a scelta del vincitore, per acquisti su Amazon oppure sul sito fantamadrigal.it entro la data di scadenza indicata sullo stesso.

Con riferimento alle automobili e alle moto, si precisa che le spese di immatricolazione e l'IPT sono a carico del Soggetto Promotore. I voucher digitali verranno associati ed assegnati al profilo dell'Utente con cui quest'ultimo si è registrato in fase di partecipazione. I voucher digitali verranno associati ed assegnati al profilo dell'Utente con cui quest'ultimo si è registrato in fase di partecipazione.

9. MONTEPREMI

Il montepremi complessivo del Concorso è pari ad euro 255.850,00

(duecentotrentaseimilacentocinquanta//00) iva inclusa, di cui:

- euro 217.550,00 i.i. relativo al gioco Fantamadrigal;
- 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 29.550,00 i.i. relativo al Return 2.0 (serieA,serieB,serieC).

10. CAUZIONE E RINUNCIA ALLA RIVALSA

Ai sensi dell'art. 7, comma 1. lettera a) D.P.R. n. 430/2001, 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.

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 relativo verbale

Entro il 15 giugno 2027, alla presenza di un Notaio, si procederà alla verbalizzazione della formazione delle classifiche per il gioco Fantamadrìgal, Miglior punteggio, Ruba il bottino e Return 2.0 (Serie A, Serie B, Serie C), nonché all'assegnazione dei relativi premi ai rispettivi vincitori.

11.2 Comunicazione della vincita

Entro 7 (sette) giorni lavorativi dalla data dell'assegnazione, l'Utente vincitore verrà informato della vincita da parte del Soggetto Promotore 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 lavorativi.

Sia in caso di contatto telefonico, sia in caso di comunicazione della vincita tramite email, al vincitore, per convalidare la vincita, verrà richiesto di confermare, tramite email -all'indirizzo lagsocialgroupsrl@gmail.com - entro e non oltre 15 (quindici) 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 15 (quindici) 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.

***N.B. Nel caso in cui il vincitore intenda cedere ad un terzo il premio vinto, entro e non oltre 15 (quindici) giorni di calendario dalla data di ricezione della email di comunicazione della vincita, il vincitore stesso dovrà trasmettere, all'indirizzo e-mail lagsocialgroupsrl@gmail.com, una richiesta -datata e firmata dal vincitore medesimo- con la quale quest'ultimo dichiara di voler cedere il premio al terzo soggetto, fornendo nome, cognome, luogo e data di nascita, residenza, codice fiscale ed indirizzo e-mail di quest'ultimo.

Entro 15 (quindici) giorni lavorativi dalla data di ricezione della richiesta di cessione del premio, il terzo cessionario del premio riceverà dal Soggetto Promotore, allo stesso indirizzo fornito dal vincitore-cedente, un'email di comunicazione di accettazione della richiesta di cessione del premio. Al fine di convalidare la vincita, il terzo cessionario dovrà rispondere alla suddetta email trasmettendo, entro e non oltre 15 (quindici) giorni di calendario dalla data di ricezione della comunicazione di accettazione della richiesta di cessione, copia fronte e retro di un proprio documento di identità in corso di validità. La cessione del premio si considererà avvenuta alla data di ricezione della relativa richiesta trasmessa dal vincitore, a prescindere dalla possibilità o meno di fruizione del premio da parte del cessionario: in caso di impossibilità di fruizione del premio da parte del cessionario, il premio si considererà comunque correttamente assegnato al suddetto cessionario, mentre in caso di rifiuto del premio da parte del cessionario troverà applicazione quanto previsto dal successivo art.12.

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 fantamadrìgal.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 congruagli in denaro, la consegna di premi diversi e/o a condizioni diverse da quelle previste dal presente regolamento;
- c) il premio verrà assegnato al partecipante del Concorso e potrà essere ceduto a terzi secondo le modalità descritte all'art. 11.2.

13.3 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 stessi, e di effettuare tutti i controlli che riterrà necessari per verificare il rispetto delle previsioni del presente regolamento.

13.4 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.

13.5 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 riguardanti 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 e pertanto di 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 a dati personali errati e/o non veritieri da parte dei vincitori e/o a disguidi postali o al mancato controllo della casella di posta elettronica oppure alla casella di posta elettronica piena;
- 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.

13.6 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.

13.7 Database

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

13.8 Dati personali

La raccolta dei dati personali volontariamente forniti dagli Utenti in fase di partecipazione 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 personali 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 (facoltativo) da parte dell'Utente.

13.9 Pubblicità e modifiche del regolamento

Il presente regolamento è pubblicato sul sito fantamadrigal.it e inviato via mail a tutti coloro che acquistano il Prodotto Promozionato sul suddetto sito di proprietà del Soggetto 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.

