

REGOLAMENTO ART.11 D.P.R. 26 OTTOBRE 2001,430

CONCORSO A PREMI DENOMINATO "FANTACAMPIONATO 2023-2024" PROMOSSO DALLA SOCIETA' RCS MEDIAGROUP SPA – MILANO CL 114/2023

SOGGETTO PROMOTORE

RCS Mediagroup SpA con sede in via Rizzoli 8 – 20132 Milano (di seguito: "Promotore")

SOGGETTO DELEGATO:

Clipper S.r.l. con sede in Milano, Viale Caterina da Forlì n. 32, Partita IVA, Codice Fiscale 06601410159 (di seguito "Delegato") <http://www.clipper-srl.it>.

TIPOLOGIA E DENOMINAZIONE

Concorso a premi denominato "FANTACAMPIONATO 2023-2024" (di seguito: "Concorso")

AREA

Il concorso ha svolgimento nell'ambito dell'intero territorio italiano.

DURATA

La partecipazione al Concorso è prevista a partire dal 17 luglio 2023 ed entro la settimana successiva la 38° giornata del Campionato di Calcio di serie A o comunque entro il 14 giugno 2024 (di seguito "Durata").

CALENDARIO CAMPIONATO DI CALCIO SERIE A

Il calendario del Concorso seguirà le possibili variazioni del calendario del Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C e dalla Lega Calcio.

SCOPO DEL CONCORSO

Il concorso si prefigge lo scopo di incentivare ed incrementare le vendite dei seguenti prodotti e servizi:

- Quotidiano "La Gazzetta dello Sport";
- Libro Fanta Campionato 2023-2024;
- Abbonamenti "Full 12 mesi" o nelle varie ulteriori tipologie commercializzate (di seguito "Abbonamenti Full")
- Abbonamenti "Pro 12 mesi" o nelle varie ulteriori tipologie commercializzate (di seguito "Abbonamenti Pro")
- Abbonamenti "Basic 12 mesi" o nelle varie ulteriori tipologie commercializzate (di seguito "Abbonamenti Basic")

Inoltre, il concorso si prefigge lo scopo di incentivare le RegISTRAZIONI al sito www.fantacampionato.gazzetta.it (di seguito "Sito") e il download gratuito dell'App "Fantacampionato Gazzetta" (di seguito "App").

Si precisa che al momento dell'acquisto è possibile associare ad ogni indirizzo mail un solo abbonamento tra quelli proposti.

DESTINATARI

Tutti i lettori del quotidiano "La Gazzetta dello Sport", titolari di un Abbonamento Full, di un Abbonamento Pro o di un Abbonamento Basic associato al proprio codice fiscale, maggiorenni al momento della partecipazione e residenti o domiciliati sul territorio italiano e registrati con account RCS (di seguito: "Fanta Allenatori").

Si precisa che ad ogni codice fiscale sarà possibile associare un solo abbonamento tra quelli precedentemente indicati.

PUBBLICITA'

A partire dal 23 giugno 2023 e per l'intera Durata, all'interno del quotidiano "La Gazzetta dello Sport", sul Sito e sull'App verrà pubblicato uno spazio illustrante i prodotti e servizi promozionati,

il concorso ed un estratto del regolamento di partecipazione. Il Promotore si riserva eventualmente di adottare ulteriori forme di pubblicità, nel rispetto ed in conformità di quanto previsto dal DPR 430/2001 in materia di manifestazioni a premio. La pubblicità svolta ai fini di comunicare la manifestazione sarà coerente con il presente regolamento. Il regolamento completo sempre aggiornato sarà messo a disposizione dei consumatori sul Sito e sull'App.

MODALITA'

Al fine di incentivare le vendite dei propri prodotti e servizi, sopra descritti, il Promotore indice il Concorso, legato al Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024, con svolgimento secondo le modalità di seguito descritte.

Il Concorso costituisce un "fantasy game", ossia una simulazione che permette ai Fanta Allenatori di costituire una squadra di calcio virtuale, di gestirla e di schierarla in campo in occasione di ogni giornata del Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024; dopo ogni giornata la squadra virtuale otterrà un punteggio determinato dalle prestazioni dei singoli calciatori, entrerà in classifica e potrà puntare ai diversi premi in palio (sotto descritti).

In particolare, il Concorso si rivolge a tutti i Fanta Allenatori, lettori ed utenti appassionati di calcio e consiste nello schierare una squadra virtuale, acquistando 25 calciatori tra quelli che prendono parte al Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024.

Il Fanta Allenatore ha a disposizione 500 Fanta Milioni (virtuali) per acquistare per ciascuna squadra i seguenti n. 25 calciatori: n. 3 portieri, n. 8 difensori, n. 8 centrocampisti e n. 6 attaccanti tra quelli proposti nella lista calciatori pubblicata, regolarmente su La Gazzetta dello Sport e disponibile on-line (Sito o App) all'interno dell'Area Premium.

Ciascun Fanta Allenatore non potrà spendere più dei 500 Fanta Milioni (potrà spenderne meno) per ciascuna squadra iscritta: durante il processo di creazione della squadra, il Fanta Allenatore potrà salvarla parzialmente ma non potrà prendere parte a Concorso fino a che abbia completato definitivamente la rosa composta obbligatoriamente dai 25 giocatori richiesti (suddivisi nei ruoli descritti). Ciascun Fanta Allenatore dovrà controllare che la squadra virtuale prescelta risponda alle caratteristiche richieste.

In seguito, scelti i calciatori, sarà possibile per il Fanta Allenatore, in possesso di un Abbonamento Full attivo, di un Abbonamento Pro attivo o di un abbonamento Basic attivo, iscrivere e gestire la/le squadra/e tramite pc, tablet, smartphone via Internet all'indirizzo fantacampionato.gazzetta.it (il costo della connessione sarà stabilito sulla base dei profili tariffari personali) o attraverso il proprio smartphone attraverso la versione mobile del gioco.

Si precisa che:

- il Fanta Allenatore in possesso di un Abbonamento Full attivo, di un Abbonamento Pro attivo o di un abbonamento Basic attivo potrà inoltre iscrivere e gestire la/le squadra/e tramite l'APP (il costo della connessione sarà stabilito sulla base dei profili tariffari personali). La medesima procedura dovrà essere seguita per ciascuna squadra che il Fanta Allenatore intende iscrivere al Concorso: la squadra si intende iscritta al concorso solo dopo il salvataggio della rosa e l'inserimento dei dati anagrafici richiesti quali obbligatori;
- l'Abbonamento Full attivo e l'abbonamento Basic attivo consentono al Fanta Allenatore di iscrivere e gestire una squadra, mentre l'Abbonamento Pro attivo consente al Fanta Allenatore di iscrivere e gestire sino a tre squadre;
- l'Abbonamento Full attivo, l'Abbonamento Pro attivo e l'Abbonamento Basic consente al Fanta Allenatore di partecipare a tutti i tornei e classifiche oltre descritte;
- un Fanta Allenatore deve inserire tutte le informazioni anagrafiche obbligatorie richieste (compreso il codice fiscale) al momento di salvataggio della prima squadra. Fino a quando queste non vengono inserite, la squadra non potrà ritenersi iscritta al concorso e di conseguenza non accumulerà punti nei tornei in corso in quel momento. Una volta inserite le informazioni anagrafiche obbligatorie (compreso il codice fiscale) la squadra (se in possesso di un abbonamento Full o Basic) o le squadre (nel caso ne siano state create più di una, se in possesso di un abbonamento Pro) verranno iscritte alle competizioni e riceveranno un punteggio di ingresso per ogni giornata saltata, come nelle regole delle specifiche competizioni riportate in seguito;
- ad ogni codice fiscale potrà essere associato un unico Fanta Allenatore e ciascun Fanta Allenatore una volta inserito il proprio codice fiscale al momento del salvataggio della prima squadra parteciperà al concorso con il solo abbonamento ad esso collegato anche se in possesso di più abbonamenti;

- tutte le squadre abbinate ad Abbonamenti scaduti e che, pertanto, non prendono parte al Concorso potranno essere cancellate dalle classifiche, non ricevendo alcun punteggio

I dati verranno registrati da un software, programmato appositamente per il concorso, che non accetterà inserimenti diversi da quello sopra descritto.

Prima di ogni giornata di campionato sarà possibile iscrivere e salvare la rosa, fino a 1 minuto prima dell'inizio della prima partita della giornata.

GESTIONE

Prima di ogni giornata, negli stessi orari previsti per la creazione sarà possibile per il Fanta Allenatore effettuare operazioni di mercato e sostituzioni all'interno della propria/e rosa/e. In particolare, il Fanta Allenatore potrà modificare la propria formazione (i n. 11 calciatori che scenderanno in campo e i n. 14 della panchina) attingendo dalla propria rosa ed eventualmente modificando il modulo di gioco, utilizzando moduli accettati dal sistema.

Nel caso in cui il Fanta Allenatore in possesso di un abbonamento full attivo (o la cui scadenza è stata revocata nel periodo immediatamente successivo alla scadenza) associato al proprio codice fiscale, di un abbonamento pro attivo (o la cui scadenza è stata revocata nel periodo immediatamente successivo alla scadenza) associato al proprio codice fiscale, o di un abbonamento basic attivo (o la cui scadenza è stata revocata nel periodo immediatamente successivo alla scadenza) associato al proprio codice fiscale non comunichi la formazione della squadra per la giornata in corso parteciperà con l'ultima squadra schierata.

Nel corso della stagione, ciascun Fanta Allenatore può cambiare la/e propria/e squadra/e operando sul mercato per modificare alcuni calciatori, vendendoli e sostituendoli secondo quanto oltre riportato

Si precisa che dopo ciascun turno il valore dei calciatori potrebbe mutare a discrezione della redazione de La Gazzetta dello Sport, in funzione delle variazioni di mercato, della prestazione offerta in campo e dei relativi punti conquistati.

Ogni operazione, però, deve rispettare gli stessi vincoli seguiti per la creazione della squadra: senza andare in passivo con i crediti a disposizione, per ogni calciatore venduto si dovrà acquistarne un altro dello stesso ruolo.

Il Fanta allenatore potrà comprare e vendere giocatori ("fare mercato") ogni giornata fino ad un massimo di n. 3 (tre) per ciascuna squadra ed in funzione dei Fanta Milioni a disposizione: ad ogni acquisto deve corrispondere una cessione e viceversa. Rimangono comunque illimitati i cambi di mercato effettuati fino a 1 minuto prima dell'inizio della prima giornata del campionato di calcio di Serie A 2023/2024. I cambi tra titolari e riserve rimangono invece illimitati fino ad un minuto prima della prima partita di ciascuna giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024.

Al termine della 19° giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024 (salve modifiche che saranno tempestivamente annunciate dopo la pubblicazione del calendario, ad oggi non ancora noto), tutti i Fanta Allenatori avranno a disposizione per ciascuna squadra 5 cambi extra.

I Fanta Allenatori che non dovessero sfruttare i cambi extra nei periodi definiti non potranno utilizzarli successivamente.

Si precisa che al limite dei cambi non concorrono quei calciatori che dovessero lasciare la serie A durante la stagione (ad esempio perché trasferiti in serie B o in categorie inferiori, oppure perché ceduti all'estero o perché hanno lasciato il calcio giocato), dal momento in cui non compaiano più nelle liste del Fantacampionato.

PUNTI

Al termine di ogni giornata del Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio: pertanto, ciascuna squadra iscritta al Concorso ottiene tanti punti quanti ne conquistano i n. 11 calciatori reali "scesi in campo".

I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (per un massimo di cinque sostituzioni).

Il computer, calcolando il punteggio di ogni squadra, farà anche le necessarie sostituzioni utilizzando dalla panchina un massimo di cinque calciatori ed inserendoli al posto di chi non ha preso punti.

I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della panchina. In un primo momento il computer cercherà di sostituire i calciatori assenti con altri dello stesso ruolo, ma se non sarà sufficiente, si ricorrerà anche a calciatori di ruolo diverso

purché il modulo di gioco risultante sia valido 3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3,5-4-1, 5-3-2 (la prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti, la terza gli attaccanti).

A titolo esemplificativo: se il modulo scelto fosse il 3-4-3, non giocasse un attaccante titolare e non si avessero attaccanti in panchina che possono subentrare, il computer potrebbe sostituire l'attaccante con un difensore (passando al modulo 4-4-2) o con un centrocampista (passando al modulo 3-5-2) in base all'ordine di schieramento in panchina. Qualora né il titolare, né le possibili riserve prendano punteggio, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica. Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella che gli viene assegnato dall'inviato de La Gazzetta dello Sport.

A questo punteggio possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus:

Bonus:

- +3 per ogni gol segnato
- + 1 punto per ogni assist* servito
- + 3 punti per ogni rigore parato
- + 1 punto se il portiere non ha preso nessun goal. Per ricevere questo bonus il portiere deve aver giocato almeno 30 minuti e non aver subito gol durante il periodo in cui era lui in porta. (Es: portiere A e portiere B della squadra Rossa giocano 45' a testa. Il portiere A subisce gol mentre il portiere B no → A non riceverà il bonus rete inviolata mentre il portiere B sì). Nel caso subisca almeno un gol, tale bonus non si applica. NB nel caso di portiere SV che non subisce gol e che non gioca almeno 30 minuti (es. portiere che gioca dall'inizio della partita e viene sostituito al minuto 29), questi non prenderà né il voto d'ufficio, né il bonus di porta inviolata.

*per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore che crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare. Per l'assegnazione degli assist si rimanda [sito ufficiale Lega Calcio Serie A](#). Non saranno comunque considerate eventuali modifiche apportate ai dati pubblicati sul sito della Lega Calcio oltre le ore 07.00 del mattino successivo l'ultima partita del turno.

Malus:

- - 0,5 punto per un'ammonizione
- - 1 punto per un'espulsione (indipendentemente se il giocatore venga ammonito per due volte, oppure ammonito e poi espulso o espulso direttamente)
- - 1 punto per ogni gol subito dal portiere o da giocatori di movimento che in quel momento si trovano in porta
- - 2 punti per ogni autogol (malus non valido per i giocatori di ruolo "portiere" o per giocatori di movimento che in quel momento si trovano in porta)
- - 1 punto per ogni autogol (malus valido solo per i giocatori di ruolo "portiere" o per giocatori di movimento che in quel momento si trovano in porta)
- - 3 punti per ogni rigore sbagliato

Inoltre:

- Il modificatore del capitano è un bonus che si applica per ciascuna giornata al giocatore che viene indicato come capitano, il quale riceverà un bonus positivo o negativo a seconda che il voto (al netto di bonus o malus conseguiti e valido anche in caso di gol, autogol o rigore parato) sia sopra o sotto il 6:
 - + 1 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto ≥ 7
 - - 1 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto ≤ 5 .

Alcune precisazioni:

- nel caso in cui sia il capitano non prenda voto, il modificatore del capitano non si applicherà in nessun modo e quindi come squadra il bonus sarà pari a zero;
 - potranno essere indicati come capitano solo i giocatori scelti come i titolari
- Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno quattro difensori portano punteggio alla squadra. Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori (non vanno considerati i bonus e i malus). Si calcola la media di questi 4 valori.
 - La squadra ottiene:

+1 punto	di modificatore difesa se questa media è	Compresa tra 6 e 6,5 estremo inferiore incluso, estremo superiore escluso
-----------------	--	---

+3 punti	di modificatore difesa se questa media è	Compresa tra 6,5 e 7 estremo inferiore incluso, estremo superiore escluso
+5 punti	di modificatore difesa se questa media è	uguale o maggiore di 7 incluso

Se il giornalista de La Gazzetta dello Sport, nonostante il giocatore abbia giocato meno di 15 minuti, assegna un voto, questo verrà ritenuto valido ai fini del punteggio, inclusi tutti i bonus e i malus.

Ogni qual volta un calciatore non riceva un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché il giornalista de La Gazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella s.v. o n.g.) si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina, come da regolamento, salvo i casi di seguito elencati.

In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio, così calcolato:

A) Calciatori (escluso portiere):

BONUS/MALUS

- Il calciatore s.v. che ottiene un bonus (gol o assist) riceve sempre 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus). I 6 punti d'ufficio vengono assegnati anche nel caso di calciatore s.v. che riceve un malus (rigore sbagliato o autorete); ma non nel caso di sola ammonizione.
- Il calciatore s.v. sceso in campo che viene espulso riceve invece 4 punti d'ufficio (incluso il malus di -1);
- Il giocatore SV che è stato ammonito è come se non fosse sceso in campo.

MINUTAGGIO

- Per tutti i calciatori di movimento per il punteggio si rimanda al voto riportato pagelle de La Gazzetta dello Sport

B) Portiere:

BONUS/MALUS

- Il Portiere s.v. senza bonus o malus che ha iniziato la partita da titolare e viene sostituito dal minuto indicato come 30' (secondo il tabellino della Lega Calcio Serie A) compreso in avanti, riceve sempre 6 punti d'ufficio a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus.
- Il Portiere s.v. senza bonus o malus che è subentrato nel corso della partita ma non la termina, o anche nel caso in cui subentri e poi la termina, se gioca almeno 30' secondo i tabellini della Lega Calcio Serie A (esempi a titolo esemplificativo ma non esaustivi: giocatore subentrato al minuto 10' e sostituito al minuto 40' oppure giocatore subentrato al 60' e poi in campo fino al 90', minuti di recupero esclusi) riceve sempre 6 punti d'ufficio.
- Il portiere s.v. che invece NON ha giocato per almeno 29' secondo i tabellini della Lega Calcio Serie A (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo a meno che non abbia ricevuto bonus o malus. In tal caso:
- se come malus ha subito la sola ammonizione e non ha preso bonus, non viene conteggiato;
- per ogni altro tipo di bonus / malus, gli viene assegnato, come ad ogni altro giocatore, 6 punti d'ufficio a cui vanno aggiunti i bonus e sottratti i malus (ai quali si va ad aggiungere a quel punto anche un'eventuale ammonizione); in caso di espulsione, il punteggio d'ufficio sarà 4, comprensivo del malus per l'espulsione (e non 6).
- NB: il portiere che rimane in campo per un minutaggio che non gli consente di prendere il voto d'ufficio, ma subisce gol e viene espulso, riceve 4 d'ufficio (compreso il malus dell'espulsione) a cui togliere un ulteriore punto per il gol subito

MINUTAGGIO

A tutti i portieri scesi in campo durante la partita vengono assegnati 6 punti d'ufficio se ha giocato almeno 30 minuti consecutivi;

DATI VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Per il calcolo dei punteggi del presente concorso valgono i dati seguenti

- pagelle de La Gazzetta dello Sport per i voti e per i minutaggi
- sito ufficiale Lega Calcio Serie A per assist, sostituzioni, ammonizioni, espulsioni e minuti giocati. Non saranno comunque considerate eventuali modifiche apportate ai dati pubblicati sul sito della Lega Calcio oltre le ore 07.00 del mattino successivo l'ultima partita del turno.

Nel caso di mancanze nella pubblicazione, errori nella pubblicazione o discordanza tra i dati sopra indicati valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati nelle pagine dedicate a Fantacampionato pubblicate, su La Gazzetta dello Sport e su indirizzo fantacampionato.gazzetta.it .

VARIAZIONI DI CALENDARIO

Nel caso di partite rinviate tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

Nel caso di partite giocate oltre la data di inizio del turno di campionato successivo (anticipi inclusi), tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

La Gazzetta dello Sport si riserva la possibilità in caso di eccezionali situazioni (calamità sociali, civili o naturali che possano bloccare il regolare svolgimento di almeno il 50% delle partite in Serie A o nell'ipotesi di gravi e improvvisi lutti) di annullare l'intera giornata, congelando alla giornata precedente tutte le classifiche, anche nel caso in cui le partite annullate fossero recuperate in altre date.

Il Promotore informerà tutti i Fanta Allenatori e gli appassionati dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, dedicate al concorso e/o online all'interno dell'Area Premium e su fantacampionato.gazzetta.it

In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, come previsto da "dati validi per il calcolo dei punteggi"; qualora non venissero pubblicati dei dati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport e nella sezione fantacampionato.gazzetta.it tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

In caso di rinvio di tutta una giornata di campionato il Promotore si riserva di comunicare prima o dopo tale evento sulle pagine de La Gazzetta dello Sport e/o online come procedere al recupero della giornata. In ogni caso però tutte le operazioni facoltative effettuate e non effettuate (esempio cambi extra di mercato) nella fase di avvicinamento alla giornata stessa verranno considerate valide.

TORNEO DI APERTURA

Dalla prima alla quinta giornata compresa del Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024 si svolgerà il cosiddetto Torneo di Apertura, al quale potranno partecipare tutti i Fanta Allenatori con almeno una squadra attiva e iscritta (collegata ad un Abbonamento attivo - sottoscritto sia attraverso il Sito che attraverso l'App) fino a 1 minuto prima dello svolgimento della prima partita della quinta giornata. La classifica relativa al Torneo di Apertura sarà stilata sommando i punteggi ottenuti dalle Fanta squadre nelle prime 5 giornate di campionato secondo le regole sopra descritte e con l'attribuzione di un punteggio di ingresso pari a 65 punti (per ogni giornata di ritardo) qualora un Fanta Allenatore dovesse iscrivere una Fanta squadra ed iniziare a partecipare a partire non dalla prima giornata.

Si precisa che saranno considerate valide al fine di assegnare il punteggio previsto, le squadre legate ad abbonamenti (Full, Pro o Basic) attivi (sottoscritti tramite Sito/App); in caso di abbonamenti, rescissi o cancellati, qualora non venga comunicata la formazione, saranno assegnati alla squadra 65 punti d'ufficio per ciascuna giornata successiva alla disdetta dell'Abbonamento.

CLASSIFICA DI GIORNATA (DALLA PRIMA ALLA TRENTOTTESIMA GIORNATA)

Riporta il piazzamento di tutte le squadre iscritte (collegate ad Abbonamenti attivi sottoscritti sia attraverso il Sito che attraverso l'App) in base ai punteggi ottenuti nella singola giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024, secondo le regole sopra descritte.

La classifica di giornata verrà calcolata a partire dalla prima giornata inclusa e per tutte le successive giornate di Campionato.

Si precisa che saranno considerate valide al fine di assegnare il punteggio previsto, le squadre legate ad abbonamenti (Full, Pro o Basic) attivi: in caso di abbonamenti rescissi o cancellati, qualora non venga comunicata la formazione, saranno assegnati alla squadra 65 punti d'ufficio per ciascuna giornata successiva alla /disdetta dell'Abbonamento.

CLASSIFICA ELITE

Alla Classifica Elite potranno partecipare tutti i Fanta Allenatori con almeno una squadra attiva e iscritta (collegata ad un Abbonamento attivo - sottoscritto sia attraverso il Sito che attraverso l'App) fino a 1 minuto prima dello svolgimento della prima partita della 6° giornata di Calcio di Serie A 2023/2024, secondo le regole sopra descritte.

Si precisa che

- potranno partecipare alla Classifica Elite i Fanta Allenatori in possesso di un Abbonamento Full attivo, di un Abbonamento Pro attivo o di un Abbonamento Basic attivo.
- Potrà partecipare alla classifica Elite una sola squadra per ogni Fanta Allenatore: quindi per i possessori dell'abbonamento Pro sarà la prima squadra iscritta. Si precisa che saranno considerate valide al fine di assegnare il punteggio previsto, le squadre legate ad abbonamenti (Full, Pro o Basic) attivi: in caso di abbonamenti scaduti rescissi o cancellati, qualora non venga comunicata la formazione, saranno assegnati alla squadra 65 punti d'ufficio per ciascuna giornata successiva alla disdetta dell'Abbonamento. Ci sarà invece l'attribuzione di un punteggio di ingresso pari a 65 punti (per ogni giornata di ritardo) qualora un Fanta Allenatore dovesse iscrivere una Fanta squadra ed iniziare a partecipare a partire non dalla prima giornata

COPPA GAZZETTA

Alla Coppa Gazzetta, che partirà con la 10° giornata del Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024, parteciperanno le prime 20.000 squadre della Classifica Generale appartenenti a Fanta Allenatori in possesso di un Abbonamento Full attivo, di un Abbonamento Pro attivo o di un Abbonamento Basic attivo. Si precisa che squadre legate ad abbonamenti non attivi (a titolo di esempio squadre iscritte in una delle cinque prime giornate non collegate ad abbonamenti attivi) non prenderanno parte alla coppa Gazzetta.

Le 20.000 squadre verranno divise in n. 2.000 gironi da 10 squadre ciascuno: all'interno di ciascun girone, le squadre si sfideranno per 9 turni di Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024 (dalla giornata 10 alla giornata 18) con girone all'italiana in partita di solo andata.

Al termine di questa prima fase, potranno proseguire al turno successivo solamente n. 4.096 squadre: n. 4.000 squadre saranno le prime due classificate del rispettivo girone, mentre le ulteriori n. 96 squadre saranno le migliori terze classificate tra tutti i gironi, secondo le regole oltre specificate al paragrafo "Criteri classifica Coppa Gazzetta".

Saranno quindi previsti 12 turni di Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024 (dalla giornata 19 alla giornata 30) svolti con incontri ad eliminazione diretta: al termine dei turni previsti, sarà quindi possibile determinare la classifica finale della Coppa Gazzetta.

In particolare, le n. 4 squadre che avranno superato i turni ad eliminazione diretta giocheranno due semifinali, la finale per 3° e 4° posto (perdente Semifinale 1 contro perdente Semifinale 2) e la finale per il 1° e 2° posto (vincente Semifinale 1 contro vincente Semifinale 2), sempre secondo le regole oltre specificate al paragrafo "Criteri classifica Coppa Gazzetta".

Le regole della Coppa Gazzetta sono identiche a quelle sopra descritte, tuttavia, poiché il torneo è basato, nella seconda fase, su scontri ad eliminazione diretta, occorre trasformare i classici punteggi del Fantacampionato in gol.

Per farlo verrà utilizzata la seguente tabella di conversione:

- fino a 65,5 punti = 0 gol;
- da 66 a 71,5 punti = 1 gol;
- da 72 a 77,5 punti = 2 gol;
- da 78 a 83,5 punti = 3 gol;
- da 84 a 89,5 punti = 4 gol;
- da 90 a 95,5 punti = 5 gol;
- da 96 a 101,5 punti = 6 gol;
- e così via ...

Ogni squadra segnerà così un certo numero di gol che decideranno il risultato della partita: sconfitta = 0 punti in classifica; pareggio = 1 punto in classifica; vittoria = 3 punti in classifica.

CRITERI CLASSIFICA COPPA GAZZETTA

La classifica all'interno di ciascun girone verrà calcolata secondo i seguenti criteri:

1. Punti;
2. punteggio totale
3. differenza reti
4. gol fatti

5. Posizione in classifica generale

6. Data di creazione della prima rosa

I Playoff ad eliminazione diretta partono con la 19° giornata e terminano con la 30° giornata.

Per determinare quali squadre accedono al turno successivo, si terrà conto di:

1. Vincitore dello scontro
2. Maggior numero di punti nello scontro (es. 73 a 74 punti corrisponde ad un 2-2 convertito in gol → passa il turno chi ha realizzato 74 punti)
3. Numero di gol realizzati dai giocatori titolari schierati o che sono subentrati (1° esempio: le squadre sono 74-74 che, convertito in gol, corrisponde ad un 2-2. Se la squadra A ha ottenuto 74 punti con 2 goal mentre la squadra B ha ottenuto 74 punti con 6 assist e 0 gol → passa il turno la squadra A. 2° esempio: le squadre sono 74-74 che, convertito in gol, corrisponde ad un 2-2. Se la squadra A ha ottenuto 74 punti con 2 goal di giocatori titolari e/o subentrati mentre la squadra B ha ottenuto 74 punti con 6 assist e 0 gol fatti dai titolari e/o subentrati, mentre 3 giocatori di B in panchina e non subentrati hanno segnato → passa il turno la squadra A in quanto i gol derivano dai titolari e/o subentrati che hanno contribuito al punteggio)
4. Posizione in classifica Generale di Fantacampionato
5. Data di creazione della prima rosa

In seguito, durante le fasi ad eliminazione diretta varranno i medesimi criteri di conversione punteggio-gol per l'assegnazione della vittoria. In questa fase le squadre giocheranno una partita secca in campo neutro che deciderà chi passa il turno. In caso di pareggio passerà al turno successivo la squadra che ha ottenuto il miglior piazzamento nella classifica settimanale. In caso di ulteriore pari merito tra due o più Fanta Team, il premio sarà assegnato al Fanta Allenatore che per primo ha salvato la rosa.

CLASSIFICA DEL GIRONE DI RITORNO

Riportante il piazzamento di tutte le squadre iscritte (collegate ad Abbonamenti attivi- sottoscritti sia attraverso il Sito che attraverso l'App) in base alla somma dei punteggi ottenuti a partire dalla 20° sino alla 38° giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024, secondo le regole sopra descritte. Ai fini della Classifica del Girone di Ritorno i Fanta Allenatori che dovessero iscrivere una Fanta squadra dopo la 20° giornata otterranno un punteggio d'ingresso per quella squadra fisso di 65 punti per ogni giornata saltata

Al termine della 38° giornata, si valuterà la graduatoria generale e si procederà come di seguito: le squadre classificate dalla 1° alla 50° posizione in graduatoria sulla base dei punteggi ottenuti a partire dalla 20° sino alla 38° giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024 secondo le regole sopra descritte) riceveranno i premi oltre descritti. Si precisa che saranno considerate valide al fine di assegnare il punteggio previsto, le squadre legate ad abbonamenti (Full, Pro e Basic) attivi: in caso di abbonamenti rescissi o cancellati, qualora non venga comunicata la formazione, saranno assegnati alla squadra 65 punti d'ufficio per ciascuna giornata successiva alla disdetta dell'Abbonamento

CLASSIFICA GENERALE DI RENDIMENTO

Riportante il piazzamento di tutte le squadre iscritte (collegate ad Abbonamenti attivi sottoscritti sia attraverso il Sito che attraverso l'App) in base alla somma dei punteggi ottenuti a partire dalla 6° sino alla 38° giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2022/2023, secondo le regole sopra descritte. Ai fini della Classifica Generale di Rendimento i Fanta Allenatori che dovessero iscrivere una Fanta squadra dopo la 6° giornata otterranno un punteggio d'ingresso per quella squadra fisso di 65 punti per ogni giornata saltata.

Al termine della 38° giornata, si valuterà la graduatoria generale e si procederà come di seguito: le squadre classificate dalla 1° alla 200° posizione in graduatoria sulla base dei punteggi ottenuti a partire dalla 6° sino alla 38° giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2022/2023 secondo le regole sopra descritte) riceveranno i premi oltre descritti

Si precisa che saranno considerate valide al fine di assegnare il punteggio previsto, le squadre legate ad abbonamenti (Full, Pro o Basic) attivi: in caso di abbonamenti rescissi o cancellati, qualora non venga comunicata la formazione, saranno assegnati alla squadra 65 punti d'ufficio per ciascuna giornata successiva alla disdetta dell'Abbonamento. Verrà attribuito un punteggio di ingresso pari a 65 punti (per ogni giornata di ritardo) qualora un Fanta Allenatore dovesse

iscrivere una Fanta squadra ed iniziare a partecipare a partire non dalla prima giornata della Classifica Generale.

SUDDIVISIONE IN LEGHE

In base alla posizione raggiunta in classifica generale 22/23 le squadre verranno inserite in "leghe" per merito. Le leghe saranno quattro (A, B, C, D) e avranno una struttura a piramide (le prime n. 5.000 squadre classificate nella classifica generale 22/23 saranno inserite inizialmente nella lega A, le squadre classificate dalla posizione 5.001 alla posizione 15.000 saranno inizialmente inserite nella lega B, le squadre classificate dalla posizione 15.001 alla posizione 35.000 saranno inizialmente inserite nella lega C e tutte le altre squadre nella lega D).

Il torneo delle leghe avrà una durata complessiva di n. 33 giornate, suddiviso in 3 sotto-stagioni, ciascuna formata da 11 giornate consecutive, secondo il seguente calendario:

- 1^a sotto-stagione = dalla 6° alla 16° giornata
- 2^a sotto-stagione = dalla 17° alla 27° giornata
- 3^a sotto-stagione = dalla 28° alla 38° giornata

Al termine di ciascuna sotto stagione ed in base al punteggio ottenuto, le migliori squadre di ciascuna lega (ad eccezione della lega A) sono promosse nella lega superiore, mentre le peggiori squadre di ciascuna lega (ad eccezione della lega D) sono retrocesse nella lega inferiore, secondo il seguente schema:

- Squadre retrocesse dalla lega A alla lega B: ultime 2.000 squadre classificate
- Squadre retrocesse dalla lega B alla lega C: ultime 4.000 squadre classificate
- Squadre retrocesse dalla lega C alla lega D: ultime 8.000 squadre classificate
- Squadre promosse dalla lega B alla lega A: prime 2.000 squadre classificate
- Squadre promosse dalla lega C alla lega B: prime 4.000 squadre classificate
- Squadre promosse dalla lega D alla lega C: prime 8.000 squadre classificate

Al termine di ciascuna sotto stagione, i punteggi saranno azzerati e tutte le squadre partiranno da zero.

Al termine di ogni sotto stagione, quindi al termine della 16° giornata, della 27° giornata e 38° giornata, saranno premiati i Fanta Allenatori:

- Associati alle migliori n. 100 squadre appartenenti alla lega A
- Associati alle migliori n. 100 squadre appartenenti alla lega B
- Associati alle migliori n. 100 squadre appartenenti alla lega C

Non saranno premiati Fanta Allenatori associati alle squadre appartenenti alla lega D.

All'interno di ciascuna lega, per ciascuna giornata di ciascuna sotto-stagione, tutte le squadre vengono casualmente abbinata tra loro per formare dei raggruppamenti da 10 squadre (pertanto: per la lega A vi saranno 500 raggruppamenti per ciascuna giornata; per la lega B vi saranno 1.000 raggruppamenti per ciascuna giornata; per la lega C vi saranno 2.000 raggruppamenti per ciascuna giornata; per la lega D il numero di raggruppamenti dipende dal numero di squadre partecipanti). La creazione dei raggruppamenti sarà del tutto casuale per ciascuna giornata e sarà gestita direttamente dal software di gestione del Concorso.

Per ciascuna giornata tutte le n. 10 squadre di ciascun raggruppamento si sfideranno tra loro: in particolare, ciascuna squadra sfiderà contemporaneamente tutte le altre 9 appartenenti al medesimo raggruppamento: il punteggio che ciascuna squadra ottiene viene convertito in gol sulla base del seguente schema:

- fino a 65,5 punti = 0 gol;
- da 66 a 71,5 punti = 1 gol;
- da 72 a 77,5 punti = 2 gol;
- da 78 a 83,5 punti = 3 gol;
- da 84 a 89,5 punti = 4 gol;
- da 90 a 95,5 punti = 5 gol;
- da 96 a 101,5 punti = 6 gol;
- e così via ...

Pertanto, a titolo di esempio, la squadra A che avesse ottenuto un punteggio di 80 avrebbe segnato 3 gol, la squadra B che avesse ottenuto un punteggio di 70 avrebbe segnato 1 gol e così di seguito.

All'interno di ciascun raggruppamento, ciascuna squadra sarà confrontata con tutte le altre 9 squadre del medesimo raggruppamento per determinare l'esito dell'incontro (a titolo

esemplificativo: la squadra A verrebbe confrontata sia con la squadra B, sia con la squadra C, sia con la squadra D, ecc.; analogamente, la squadra B verrebbe confrontata sia con la squadra C, sia con la squadra D, sia con la squadra E e così di seguito per ciascuna squadra).

In base ai gol segnati, ciascun incontro potrà terminare con la vittoria dell'una o dell'altra squadra, oppure parità terminare in parità.

Come nel campionato di calcio, la squadra che vince ottiene 3 punti, la squadra che perde ottiene 0 punti e le squadre che pareggiano ottengono ciascuna 1 punto.

Al termine di ciascuna giornata, pertanto, sarà determinato il punteggio che ciascuna squadra avrà ottenuto e, a prescindere dal raggruppamento di appartenenza, sarà creata una classifica generale per ciascuna lega.

Tale punteggio determinerà sia le promozioni/retrocessioni da una lega all'altra al termine di ciascuna sotto stagione (come indicato precedentemente), sia le squadre vincitrici di ciascuna lega al termine del torneo delle leghe.

In caso di pari merito tra più Fanta Allenatori, prevarrà il Fanta Allenatore che per primo ha salvato la rosa.

Relativamente al torneo delle leghe, si precisa che saranno considerate valide al fine di assegnare il punteggio previsto, solamente le squadre legate ad abbonamenti (Full, Pro o Basic) attivi. In particolare, all'inizio della prima sotto stagione si verificherà la situazione di ciascuna squadra e saranno escluse quelle non abbinate ad abbonamenti attivi: il loro posto all'interno di una lega sarà preso da altrettante squadre in regola destinate originariamente alla lega immediatamente inferiore (a titolo esemplificativo: qualora all'inizio della prima sotto stagione vi fossero 200 squadre destinate alla lega A non in regola, il loro posto sarà preso dalle prime 200 squadre in regola che dovevano essere inserite nella lega B; qualora una delle 200 squadre escluse si regolarizzasse in corso di svolgimento, saranno inserite direttamente nella lega D).

All'inizio della 2^a e della 3^a sotto stagione, saranno preliminarmente escluse le squadre non in regola e, successivamente, saranno calcolate le retrocessioni e le promozioni (a titolo esemplificativo: qualora all'inizio della seconda sotto stagione vi fossero 200 squadre in lega A non in regola, queste saranno escluse. Tra le restanti 4800 squadre n. 2000 saranno retrocesse, mentre dalla lega B ne saranno promosse n. 2200 al fine di rimpiazzare le squadre eliminate).

ASSEGNAZIONE DEI PREMI

Sono diverse le graduatorie del Concorso che La Gazzetta dello Sport stila dopo ogni giornata di Serie A 2023/2024.

Assegnazione Torneo di apertura: al termine della 5^a giornata di campionato verranno premiate n. 50 squadre che avranno ottenuto il miglior punteggio nelle prime cinque giornate di campionato, ossia, nel Torneo di Apertura collegate ai Fanta Allenatori (in regola secondo quanto previsto dal presente Regolamento). L'assegnazione avverrà a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica in maniera automatica sulla base dei dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti verranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. Il verbale di assegnazione dei premi sarà predisposto a seguito della quinta giornata di campionato. Il Promotore metterà a disposizione, per gli eventuali dovuti controlli tutta la documentazione relativa alla predisposizione ed al funzionamento del programma.

Assegnazione di giornata Fantacampionato dal 1° alla 38°- premi di giornata:-

A seguito delle giornate dalla 1° alla 38° verranno premiate n. 10 squadre che avranno ottenuto il miglior punteggio dopo ciascuna delle giornate calcistiche collegate ai Fanta Allenatori (in regola secondo quanto previsto dal presente Regolamento). Le assegnazioni avverranno a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica e avverranno in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti verranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. I verbali di assegnazione dei premi saranno predisposti con cadenza periodica da concordare con il Notaio o il Responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica.

Assegnazione Coppa Gazzetta:

A partire dalle semifinali verranno premiate sia le n. 4 squadre prime classificate, come risultanti dagli scontri ad eliminazione diretta, sia le ulteriori n. 124 squadre che abbiano superato il quinto turno ad eliminazione diretta prendendo parte ai sessantaquattresimi di finale.

Il verbale di assegnazione dei premi sarà predisposto al termine della Coppa Gazzetta (comunque entro il 14 giugno 2024).

Le assegnazioni dei premi avverranno in maniera analoga a quella sopra descritta (in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili, alla presenza del Notaio o del Responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica).

Assegnazione Classifica Elite:

Al termine del Concorso verranno premiate complessivamente n. 50 squadre collegate ai Fanta Allenatori (in regola secondo quanto previsto dal presente Regolamento) che avranno ottenuto il miglior punteggio assoluto dalla 6 giornata alla 38 giornata di Serie A 2023/2024.

Il verbale di assegnazione dei premi sarà predisposto al termine della Classifica Elite (comunque entro il 14 giugno 2024). Le assegnazioni dei premi avverranno in maniera analoga a quella sopra descritta (in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili, alla presenza del Notaio o del Responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica).

Assegnazione - Classifica Girone di ritorno:

Al termine del Concorso verranno premiati complessivamente n. 50 squadre collegate ai Fanta Allenatori (in regola secondo quanto previsto dal presente Regolamento) che avranno ottenuto il miglior punteggio assoluto dal 20 giornata alla 38 giornata di Serie A 2023/2024.

Il verbale di assegnazione dei premi sarà predisposto al termine della Classifica Girone di ritorno (comunque entro il 14 giugno 2024).

Le assegnazioni dei premi avverranno in maniera analoga a quella sopra descritta (in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili, alla presenza del Notaio o del Responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica).

Assegnazione Finale - Classifica Generale di Rendimento:

Al termine del Concorso verranno premiati complessivamente n. 200 squadre collegate ai Fanta Allenatori (in regola secondo quanto previsto dal presente Regolamento) che avranno ottenuto il miglior punteggio assoluto dalla 6 alla 38 giornata di Serie A 2023/2024.

L'assegnazione avverrà entro il 14 giugno 2024 a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica. L'assegnazione dei premi avverrà in maniera analoga a quella sopra descritta (in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili).

Assegnazione torneo delle Leghe

Al termine di ogni sotto stagione (quindi al termine della 16° giornata, della 27° giornata e della 38° giornata) verranno premiati complessivamente i Fanta Allenatori associati alle n. 300 squadre (n. 100 per la lega A, n. 100 per la lega B e n. 100 per la lega C) (in regola secondo quanto previsto dal presente Regolamento) che avranno ottenuto i migliori punteggi assoluti all'interno della lega di appartenenza. Il totale dei premi assegnati al termine del concorso sarà complessivamente di n. 900

L'assegnazione avverrà entro il 14 giugno 2024 a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica. L'assegnazione dei premi avverrà in maniera analoga a quella sopra descritta (in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili).

IRREPERIBILITA' E PARI MERITO

Nel caso di irreperibilità di uno dei vincitori il relativo premio sarà devoluto alla ONLUS di seguito indicata.

Si considera irreperibile il vincitore non rintracciato entro 7 giorni solari dall'invio della mail di comunicazione vincita

Infine, in caso di pari merito tra due o più squadre il premio sarà assegnato tramite un'estrazione a sorte.

PREMI

Premi Torneo di apertura:

1° classificato: n. 1 Motorola EDGE 30 ULTRA smartphone 12/256 GB del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 999,99 inclusa Iva.

2° classificato: n. 1 Panasonic TX-65MX610E TV 65", UHD, 4K, Smart 2023 del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 699,99 Iva inclusa.

3° classificato: n. 1 LexGo L30 8A monopattino elettrico del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 549,00 Iva inclusa.

4° - 5° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 abbonamento a DAZN STANDARD della durata di 12 mesi (alla scadenza l'abbonamento non sarà automaticamente rinnovato) del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 479,88 Iva inclusa. Maggiori informazioni sulla fruizione disponibili su <https://www.dazn.com/it-IT/help/articles/where-to-buy-a-gift-code>

dal 6° al 10° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 abbonamento a DAZN STANDARD della durata di 3 mesi (alla scadenza l'abbonamento non sarà automaticamente rinnovato) del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 119,97 Iva inclusa. Maggiori informazioni sulla fruizione disponibili su <https://www.dazn.com/it-IT/help/articles/where-to-buy-a-gift-code>

dall'11° al 50° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 abbonamento a DAZN STANDARD della durata di 1 mese (alla scadenza l'abbonamento non sarà automaticamente rinnovato) del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 39,99 Iva inclusa. Maggiori informazioni sulla fruizione disponibili su <https://www.dazn.com/it-IT/help/articles/where-to-buy-a-gift-code>

Premi di giornata (dalla 1ª alla 38ª giornata)

1° classificato: n. 1 LexGo L20 PRO 8A monopattino elettrico del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 599,00 Iva inclusa.

2° classificato: n. 1 Nintendo Switch Lite del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 219,99 Iva inclusa.

3° classificato: n. 1 abbonamento a DAZN STANDARD della durata di 3 mesi (alla scadenza l'abbonamento non sarà automaticamente rinnovato) del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 119,97 Iva inclusa. Maggiori informazioni sulla fruizione disponibili su <https://www.dazn.com/it-IT/help/articles/where-to-buy-a-gift-code>

4° classificato: n. 1 Garmin vivoFit® 4 del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 79,99 Iva inclusa.

5° classificato: n. 1 Belkin BPD001BTBK powerbank del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 69,99 Iva inclusa.

dal 6° al 10° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 abbonamento a DAZN STANDARD della durata di 1 mese (alla scadenza l'abbonamento non sarà automaticamente rinnovato) del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 39,99 Iva inclusa. Maggiori informazioni sulla fruizione disponibili su <https://www.dazn.com/it-IT/help/articles/where-to-buy-a-gift-code>

Premi Coppa Gazzetta

1° classificato: n. 1 e-bike Ruff Cycles/Lil Buddy CX 500WH del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 3.999,00 Iva inclusa.

2° classificato: n. 1 ENDURO 2 solar sapphire ultra GPS del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 1.099,00 inclusa Iva.

3° - 4° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 Motorola EDGE 30 NEO smartphone 8/128 GB del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 429,90 Iva inclusa.

dal 5° al 8° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 Nintendo Switch Modello OLED del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 349,99 Iva inclusa.

dal 9° al 16° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 Sony SRS-XE300B speaker del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 200,00 Iva inclusa.

dal 17° al 32° classificato: ciascun vincitore si aggiudica un E-voucher (Gif Card) * spendibile su <https://thepitchfootball.com> del valore di € 100,00 fuori campo IVA.

dal 33° al 64° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 abbonamento a DE (abbonamento alla versione digitale del quotidiano completo di sportweek e supplementi) trimestrale (alla scadenza l'abbonamento non sarà automaticamente rinnovato) del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 49,99 Iva inclusa.

dal 65° al 128° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 abbonamento a DAZN STANDARD della durata di 1 mese (alla scadenza l'abbonamento non sarà automaticamente

rinnovato) del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 39,99 Iva inclusa. Maggiori informazioni sulla fruizione disponibili su <https://www.dazn.com/it-IT/help/articles/where-to-buy-a-gift-code>

Premi classifica Elite

1° classificato: n. 1 Motorola EDGE 30 ULTRA smartphone 12/256 GB del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 999,99 Iva inclusa.

2° classificato: n. 1 LexGo L20 PRO 8A monopattino elettrico del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 599,00 Iva inclusa.

3° classificato: n. 1 GARMIN Instinct® 2 del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 299,99 Iva inclusa.

dal 4° al 10° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 Sony WFC500 auricolari del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 100,00 Iva inclusa.

dall'11° al 50° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 abbonamento a DE (abbonamento alla versione digitale del quotidiano completo di sportweek e supplementi) trimestrale (alla scadenza l'abbonamento non sarà automaticamente rinnovato) del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 49,99 Iva inclusa.

Premi girone di ritorno

1° classificato: n. 1 Sony XR65A75KAEP TV 65" del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 2.449,00 Iva inclusa.

2° classificato: n. 1 Motorola EDGE 30 ULTRA smartphone 12/256 GB del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 999,99 Iva inclusa.

3° classificato: n. 1 Panasonic TX-65MX610E TV 65" del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 699,99 Iva inclusa.

4° classificato: n. 1 LexGo L30 8A monopattino elettrico del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 549,00 Iva inclusa.

5° classificato: n. 1 Nintendo Switch Modello OLED del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 349,99 Iva inclusa.

dal 6° al 10° classificato: ciascun vincitore si aggiudica un E-voucher (Gif Card) * spendibile su <https://thepitchfootball.com> del valore di € 100,00 fuori campo IVA.

dall'11° al 50° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 abbonamento a DE (abbonamento alla versione digitale del quotidiano completo di sportweek e supplementi) trimestrale (alla scadenza l'abbonamento non sarà automaticamente rinnovato) del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 49,99 Iva inclusa.

Premi Classifica Generale di Rendimento

1° classificato: il premio in palio è costituito da una autovettura Kilometrozero a scelta del vincitore tra quelle disponibili ed a lui proposte al momento della comunicazione di vincita del valore massimo di euro 50.000,00 inclusa Iva. I costi aggiuntivi (quali a titolo di esempio IPT, messa su strada, trasporto ecc) saranno a carico del Promotore e compresi nel valore del premio. L' autovettura Kilometrozero dovrà essere tassativamente scelta dal vincitore entro e non oltre il termine a lui indicato al momento della comunicazione di vincita ed intestata dal Promotore al vincitore. Nel caso in cui il costo dell'autovettura Kilometrozero scelta inclusi i costi aggiuntivi si rivelassero inferiori rispetto al valore del premio, non sarà data al vincitore alcuna differenza in denaro, gettoni d'oro o qualsiasi altra forma. Non sarà viceversa possibile scegliere un'autovettura Kilometrozero che presenti un valore complessivo (inclusi gli oneri accessori) superiore al valore del premio previsto, nemmeno prevedendo la differenza a carico del vincitore.

2° classificato: n. 1 eMTB Merida/eOne Forty 475 del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 5.690,00 inclusa Iva.

3° classificato: n. TV LG OLED 77G36LA.API 77" del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 4.299,00 inclusa Iva.

4° classificato: n. 1 Sony XR65A75KAEP TV 65" del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 2.449,00 Iva inclusa.

5° e 6° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 Motorola EDGE 30 ULTRA smartphone 12/256 GB del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 999,99 Iva inclusa.

dal 7° al 10° classificato: ciascun vincitore si aggiudica 1 Nintendo Switch Modello OLED del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 349,99 Iva inclusa.

dall'11° al 25° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 Nintendo Switch Lite del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 219,99 Iva inclusa.

dal 26° al 50° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 stampante portatile fotografica INSTAX Link WIDE del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 159,99 Iva inclusa.

dal 51° al 100° classificato: ciascun vincitore si aggiudica un E-voucher (Gif Card) * spendibile su <https://thepitchfootball.com> del valore di € 100,00 fuori campo IVA.

dal 101° al 200° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 abbonamento a DE (abbonamento alla versione digitale del quotidiano completo di sportweek e supplementi) trimestrale (alla scadenza l'abbonamento non sarà automaticamente rinnovato) del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 49,99 Iva inclusa.

Premi torneo delle Leghe

Lega A

Dal 1° al 300° classificato: ciascun vincitore si aggiudica un E-voucher (Gif Card) * spendibile su <https://thepitchfootball.com> del valore di € 50,00 fuori campo IVA.

Lega B

Dal 1° al 300° classificato: ciascun vincitore si aggiudica un E-voucher (Gif Card) * spendibile su <https://thepitchfootball.com> del valore di € 30,00 fuori campo IVA.

Lega C

Dal 1° al 300° classificato: ciascun vincitore si aggiudica un E-voucher (Gif Card) * spendibile su <https://thepitchfootball.com> del valore di € 20,00 fuori campo IVA.

**Si precisa che:*

- La gift card è utilizzabile in una soluzione;
- Il mancato utilizzo della gift card entro la data di scadenza (comunicata al momento dell'invio via mail della gif card digitale) non darà diritto al riaccredito né a un premio sostitutivo o ad alcun altro tipo di indennizzo;
- La gift card non è convertibile in denaro contante, non dà diritto a resto;
- I pagamenti di valore superiore al codice potranno essere effettuati tramite carta di credito, Paypal o contrassegno (per l'Italia);
- La gift card non è cumulabile con altre card e non è valida per coprire le spese di spedizione; Valgono, infine, le condizioni di acquisto rese note sul sito <https://thepitchfootball.com/it/termini-e-condizioni>

MONTEPREMI

Il montepremi complessivo ammonta a **€194.385,50** Iva inclusa ove presente.

I valore dei premi sono indicativi e aggiornati alla data della redazione del presente regolamento.

RINUNCIA ALLA RIVALSA

Il Promotore dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte a favore dei vincitori ex. Art. 30 DPR 600/73.

ADEMPIMENTI E GARANZIE

Il server di raccolta e gestione di tutti i dati relativi allo svolgimento della manifestazione a premio è ubicato in Italia.

Tutte le operazioni avverranno secondo la normativa vigente.

I vincitori saranno contattati via mail all'indirizzo indicato al momento della registrazione della squadra e riceveranno le indicazioni utili per il ritiro del premio.

Il Promotore si riserva il diritto di richiedere ai partecipanti e/o vincitori tutti i documenti (in corso di validità) necessari per verificare la corrispondenza con i dati inseriti al momento della registrazione della prima squadra. L'eventuale richiesta verrà effettuata a mezzo e-mail all'indirizzo utilizzato per la registrazione dell'account. La mancata o incompleta trasmissione

della documentazione entro il termine di 7 giorni solari dalla richiesta o la non conformità della stessa comporta l'esclusione dalla partecipazione il conferimento dell'eventuale premio vinto alla ONLUS di seguito indicata.

Nel caso di acquisto di giocatori militanti in una squadra che per motivi disciplinari non prenderà parte al prossimo campionato di serie A 2023/2024 tali giocatori saranno disattivati nella lista giocatori e potranno essere ceduti senza scalo di cambi di mercato come avviene infatti nel caso di giocatori che non militano più in Serie A

Nel caso ulteriore in cui non fosse possibile gestire la sostituzione dei giocatori di squadre che dovessero essere escluse dalla prossima stagione di Serie A 2023/2024, La Gazzetta dello Sport, al fine di garantire la correttezza del concorso, si riserva la possibilità ultima di resettare la lista dei giocatori, eliminare tutte le squadre e le rose create fino a quel momento per poi ricaricare la nuova lista con le squadre corrette. Nel caso si procedesse con questa soluzione, tutti gli utenti verranno informati attraverso una comunicazione via mail.

Per accedere all'area utenti sarà necessario registrarsi al sito Fantacampionato.gazzetta.it (anche qualora l'accesso avvenisse tramite l'App "Fantacampionato Gazzetta") con compilazione obbligatoria dei dati richiesti (qualora l'utente sia già registrato sarà sufficiente effettuare il login al Sito)

Il Promotore e la società delegata non si assumono alcuna responsabilità per il mancato ricevimento della comunicazione dell'avvenuta vincita e/o di altre eventuali comunicazioni effettuate ai vincitori o ai partecipanti e/o di invio premio a causa dell'inerzia del Partecipante o per ragioni relative al corretto funzionamento della sua e-mail, quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo:

- Ø il Partecipante non consulti la sua casella di posta elettronica in tempo utile ed entro il termine ultimo per poter convalidare la vincita;
- Ø la mailbox risulti piena;
- Ø la mailbox risulti di dimensioni insufficienti
- Ø l'e-mail indicata in fase di registrazione sia errata, non aggiornata, incompleta o inesistente;
- Ø non vi sia risposta dall'host computer dopo l'invio dell'e-mail di notifica della vincita;
- Ø la mailbox risulti piena o disabilitata;
- Ø l'indirizzo e-mail indicato fosse inserito in una black-list, disattivata o, comunque, risultasse non funzionante.
- Ø l'email inviata finisse nello spam e/o non venisse letta
- Ø l'email inviata non fosse consegnata per colpa di server irraggiungibili, filtri antispam oppure altre cause non dipendenti dal Promotore e Delega.

La consegna dei premi sarà effettuata entro 180 giorni dalla fine della manifestazione a premi. La consegna dei premi fisici avviene tramite corriere: saranno effettuati un massimo di due tentativi di consegna all'avente diritto, dopo di che il premio si intenderà rifiutato.

La Società non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni, di qualsiasi natura ed entità, a cose o persone, derivanti dall'uso dei premi consegnati e accettati, per i quali valgono, in ogni caso, le istruzioni e le avvertenze dei fabbricanti.

Anche eventuali difetti e/o malfunzionamenti dei premi, il Promotore rimanda alle norme di garanzia (che decorre dal momento in cui il Promotore acquista i premi) dal e di assistenza dei fabbricanti

Il Promotore si riserva, in caso di indisponibilità sopravvenuta, di sostituire il premio con uno possibilmente della stessa natura ma necessariamente dello stesso o superiore valore.

I premi non sono sostituibili, né convertibili in denaro, né è data alcuna facoltà ai vincitori di richiedere, con o senza l'aggiunta di somme di denaro, la possibilità di ricevere un premio diverso.

Il premio è cedibile a terzi ad esclusione dei mezzi: i mezzi saranno resi disponibili presso la concessionaria più prossima rispetto alla/al residenza/domicilio del vincitore entro 180 giorni dalla fine della manifestazione a premi.

Le spese accessorie e utili per poter fruire dei premi saranno a carico dei vincitori.

I valori dei premi sono da intendersi al valore del listino di vendita al pubblico alla data di stesura del presente regolamento.

I premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati saranno devoluti a Fondazione Francesca Rava- Viale Premuda, 38/a - 20129 Milano C.F. 97264070158 - organizzazione non lucrativa di utilità sociale, ai sensi di legge.

La donazione da parte di un vincitore del proprio premio alla ONLUS indicata nel presente regolamento è possibile solo in presenza di una dichiarazione scritta a mezzo della quale sia espressa la volontà di dare in donazione.

Il promotore non si assume alcuna responsabilità per problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer/device mobile, la linea telefonica, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento internet, antivirus, antispam, firewall o disguidi postali o cause di qualunque altro genere al di fuori del controllo del Promotore stesso.

Il Promotore si riserva il diritto, a sua esclusiva discrezione, di squalificare qualsiasi individuo trovato a cercare di modificare il funzionamento della Promozione, oppure ad agire in modo ritenuto non adeguato dal Promotore oppure in violazione del presente Regolamento. Il Promotore è autorizzato in ogni momento, con ragioni valide, a squalificare o escludere dal concorso i partecipanti, senza possibilità di ricorso. Il Promotore si riserva il diritto di escludere i partecipanti in caso di comportamento sospetto, scorretto, frode o qualunque altro comportamento in conflitto con questo Regolamento, senza possibilità di ricorso. Si precisa che per quanto riguarda il gioco, a far fede saranno i log registrati a database delle formazioni salvate dagli utenti.

Qualora l'ordine di svolgimento del calendario di Campionato di Calcio di Serie A 2023/2024 dovesse subire modifiche, il Promotore si riserva di modificare di conseguenza il calendario del Concorso. In caso le modifiche (solo a titolo di esempio e non esaustivo periodo di disponibilità dell'extra budget, effettuazione cambi extra ecc) saranno comunicate sulle pagine de La Gazzetta dello Sport e/o online nell' Area Premium

I dati personali saranno utilizzati dal Promotore per le attività correlate allo svolgimento del concorso a premi e per tutte le attività allo stesso concorso a premi connesse, per le finalità espressamente indicate nell'informativa privacy, secondo la normativa vigente.

Con l'iscrizione al concorso i partecipanti conferiscono il proprio consenso alla pubblicazione del proprio nome, cognome e comune di residenza negli spazi che La Gazzetta dello Sport dedica al concorso. Se il servizio dovesse, per motivi tecnici indipendenti dalla volontà degli utenti e del gestore, bloccarsi per le sei ore che precedono la chiusura dell'iscrizione un minuto della prima partita della giornata del Campionato di Serie A), la classifica del torneo di apertura, la classifica generale di rendimento, la classifica Elite e la classifica del girone di ritorno non subiranno variazioni rispetto alla settimana precedente. . Verrebbe invece calcolata una classifica di giornata che assegnerebbe i premi in palio. Ai fini della Coppa Gazzetta la giornata sarebbe annullata e l'intero torneo slitterebbe di una settimana.

A tutela di tutti gli iscritti, La Gazzetta dello Sport si riserva la possibilità di ricalcolare le classifiche in un qualsiasi momento.

Eventuali errata corrige appariranno sulle pagine de La Gazzetta dello Sport pertanto i premi saranno definitivamente assegnati solo a seguito di tali verifiche.