

REGOLAMENTO

FANTAKING INTERACTIVE S.r.l. (di seguito il “**Promotore**”), CON SEDE IN VIA CORSICA 14/A 25125 BRESCIA BANDISCE IL SEGUENTE CONCORSO A PREMI DENOMINATO “**DUNKEST**” di seguito la “**Manifestazione**”).

SOCIETA'

DELEGATA

Testoni & Testoni Promotion S.r.l. – Via Martiri di Belfiore 3 - 20090 Opera (MI) (di seguito il “**Delegato**”).

PERIODO

Dal 6/9/2021 (data di inizio delle iscrizioni) al **8/5/2022** per il **Campionato Dunkest LBA**;
Dal 6/9/2021 (data di inizio delle iscrizioni) al **19/6/2022** per il **Campionato Dunkest NBA**;
Dal 18/2/2022 (data di inizio delle iscrizioni) al **12/4/2022** per il **Campionato Dunkest NBA – Mid Season**.

Sono previsti due verbali di assegnazione: il primo entro il **31/01/2022** ed il secondo entro il **29/07/2022**.

AREA

Territorio Nazionale Italiano e Repubblica di San Marino.

DESTINATARI

Persone fisiche che, al momento dell'adesione alla presente Manifestazione, risultino:

- essere residenti o domiciliati in Italia o nella Repubblica di San Marino;
- aver compiuto la maggiore età;

(di seguito il “**Concorrente**” o i “**Concorrenti**”).

È vietata la partecipazione alla Manifestazione ai dipendenti del Promotore.

MECCANICA

Dunkest è il gioco di FantaBasket online, ovvero un gioco in cui i Concorrenti possono creare la propria squadra di basket virtuale e gestirla durante i rispettivi campionati di **LBA (Serie A)** e **NBA (National Basketball Association)**.

Ogni Concorrente potrà creare con la stessa e-mail fino a due squadre per ognuno dei due campionati.

Si precisa che ogni Concorrente potrà acquistare una squadra completa con i soli crediti acquisiti a titolo gratuito in sede di iscrizione alla Manifestazione.

I Concorrenti avranno la possibilità di attivare anche la 3° squadra con la stessa e-mail e partecipare automaticamente, con la squadra creata, al **Campionato Dunkest NBA- Mid Season**

Durante il corso dei campionati, le squadre create per i rispettivi campionati prenderanno un punteggio determinato dalle prestazioni dei propri giocatori ed i Concorrenti potranno partecipare alla vincita dei premi indicati nella sezione MONTEPREMI.

Per partecipare alla Manifestazione i Concorrenti dovranno registrarsi al sito internet dunkest.com (di seguito il “**Sito**”, i costi di connessione corrispondono a quelli applicati dal proprio operatore) o effettuare l'accesso se già registrati, creare una squadra di calcio virtuale e partecipare al gioco così come previsto dalle regole dettagliate più sotto riportate.

Si precisa che sono previsti i campionati con le relative classifiche e premi indicati nella sezione “MONTEPREMI”.

Ogni Concorrente ha a disposizione un determinato numero di crediti per costruire la propria squadra e dovrà acquistare tutti i giocatori necessari per poter terminare la registrazione.

I Concorrenti possono iscriversi sia gratuitamente (ottenendo tutte le funzionalità base di gioco) sia a pagamento (ottenendo vantaggi di gioco aggiuntivi e l'accesso ad una sezione di contenuti editoriali).

Eventuali casi di pari merito per le classifiche previste, saranno gestiti come segue:

- Criteri per la *Classifica di Giornata*: 1) maggior punteggio nella classifica del Campionato Generale, 2) maggior valore in crediti della rosa, 3) Data di iscrizione;
- Criteri per la *Classifica Generale*: l'unico criterio è la data e ora di creazione della squadra (si classifica prima chi ha creato prima la squadra).

CONVALIDA

VINCITA

I vincitori saranno contattati tramite e-mail, all'indirizzo indicato in fase di partecipazione e dovranno inviare **entro 5 giorni** dalla comunicazione della vincita, i seguenti documenti:

- l'*indirizzo completo*;
- *il numero di telefono cellulare*;
- la copia del proprio *documento di identità* fronte e retro in corso di validità.

Passati i 5 giorni senza aver ricevuto il documento richiesto, oppure nel caso in cui i vincitori dei premi risultassero irreperibili o avessero fornito dati personali non corretti o non veritieri oppure per il ricevimento di documentazione non completa o non conforme, si procederà a contattare i giocatori successivi meglio classificati, con le stesse modalità previste per i vincitori.

Si precisa che:

- i Concorrenti devono fornire dati personali corretti e veritieri.
- ogni Concorrente potrà vincere un massimo di 5 premi nella Classifica di Giornata di ogni Campionato dove è prevista questa classifica; dopo la quinta vincita, anche se il Concorrente si dovesse classificare primo in una successiva Classifica di Giornata dello stesso Campionato, il premio verrà assegnato al Concorrente classificatosi subito dopo;
- ogni Concorrente potrà vincere un massimo di 3 premi nella Classifica Generale di ogni Campionato dove è prevista questa classifica; dopo la terza vincita nella Classifica Generale di uno stesso Campionato, il premio verrà assegnato al Concorrente classificatosi subito dopo;
- non sarà possibile integrare per qualsiasi motivo e/o ragione, con un secondo invio, la documentazione mancante o erronea.

La vincita **non sarà convalidata** in caso di uno dei seguenti motivi:

- irreperibilità del vincitore;
- indicazione di dati personali non completi, non corretti o non veritieri;
- mancata ricezione della documentazione richiesta nei tempi e nelle modalità indicate;
- ricezione di documentazione non completa, non conforme, illeggibile, e/o contraffatta o contenente dati incomprensibili, incompleti e/o palesemente non veritieri;
- non corrispondenza di anche uno solo dei dati indicati in fase di registrazione e di partecipazione con quelli riportati sui documenti anche se ciò fosse dovuto ad involontario errore di digitazione da parte del Concorrente;
- eventuali irregolarità della partecipazione/registrazione e/o non rispetto delle condizioni previste nel presente regolamento.

UBICAZIONE SERVER

Il server che raccoglie e gestisce i dati relativi alla Manifestazione è ubicato in Italia.

MONTEPREMI

DUNKEST LBA (Regular Season)					
Tipo Classifica	Pos.	Premio	Valore cad. IVA inclusa	Qta	Valore TOT IVA inclusa
Premi giornata	1°	Buono Shop	€ 50,00	30	€ 1.500,00
Classifica Generale	1°	Buono Amazon	€ 400,00	1	€ 400,00
	2°	Buono Amazon	€ 200,00	1	€ 200,00
	3°	Buono Amazon	€ 100,00	1	€ 100,00
	4-10°	Buono Amazon	€ 50,00	7	€ 350,00
	11-20°	Buono Amazon	€ 30,00	10	€ 300,00
TOTALE					€ 2.850,00
DUNKEST LBA (Playoffs)					
Tipo Classifica	Pos.	Premio	Valore cad. IVA inclusa	Qta	Valore TOT IVA inclusa
Classifica Generale	1°	Buono Amazon	€ 150,00	1	€ 150,00
	2°	Buono Amazon	€ 100,00	1	€ 100,00
	3°	Buono Amazon	€ 50,00	1	€ 50,00
TOTALE					€ 300,00
TOTALE LBA					€ 3.150,00
DUNKEST NBA (Regular Season)					

Tipo Classifica	Pos.	Premio	Valore cad. IVA inclusa	Qta	Valore TOT IVA inclusa
Premi giornata tranne la 4° 12° 20° 28° 36° 44°	1°	Buono Shop	€ 100,00	58	€ 5.800,00
Premi 4° e 12° giornata	1°	Scarpa Puma Lamelo Ball	€ 125,00	2	€ 250,00
Premi 20° e 28° giornata	1°	Scarpa Puma Lamelo in collaborazione con Rick & Morty	€ 130,00	2	€ 260,00
Premi 36° e 44° giornata	1°	Scarpa Puma J Cole	€ 130,00	2	€ 260,00
Classifica Generale	1°	Buono Amazon	€ 1.000,00	1	€ 1.000,00
	2°	Buono Amazon	€ 500,00	1	€ 500,00
	3°	Buono Amazon	€ 300,00	1	€ 300,00
	4-10°	Buono Amazon	€ 100,00	7	€ 700,00
	11-20°	Buono Amazon	€ 50,00	10	€ 500,00
	21-30°	Maglietta Shop Dunkest.com	€ 19,90	10	€ 199,00
					€ 9.769,00
DUNKEST NBA (Mid Season)					
Tipo Classifica	Pos.	Premio	Valore cad. IVA inclusa	Qta	Valore TOT IVA inclusa
Classifica Generale	1°	Buono Amazon	€ 300,00	1	€ 300,00
	2°	Buono Amazon	€ 200,00	1	€ 200,00
	3°	Buono Amazon	€ 100,00	1	€ 100,00
	4-10°	Maglietta Shop Dunkest.com	€ 19,90	7	€ 139,30
					€ 739,30
DUNKEST NBA (Playoffs)					
Tipo Classifica	Pos.	Premio	Valore cad. IVA inclusa	Qta	Valore TOT IVA inclusa
Classifica Generale	1°	Buono Amazon	€ 500,00	1	€ 500,00
	2°	Buono Amazon	€ 250,00	1	€ 250,00
	3°	Buono Amazon	€ 100,00	1	€ 100,00
	4-10°	Maglietta Shop Dunkest.com	€ 19,90	7	€ 139,30
	11-20°	1 Account MVP 2022-23	€ 14,99	10	€ 149,90
TOTALE					€ 1.139,20
TOTALE NBA					€ 11.647,50
TOTALE MONTEPREMI INDICATIVO					€ 14.797,50

*Si precisa che il numero di giornate, a cui sono legati i premi di giornata, corrispondono a quelle del calendario ufficiale dei campionati, che non è ancora definitivo e potrebbe subire delle variazioni.

- CONSEGNA PREMIO** Il premio sarà consegnato agli aventi diritto entro 6 mesi dalla conclusione della Manifestazione, esclusivamente in Italia o nella Repubblica di San Marino.
- PUBBLICITA'** La Manifestazione sarà pubblicizzata tramite internet e stampa.
Il Promotore si riserva comunque il diritto di utilizzare ogni altro mezzo di comunicazione che appaia idoneo a portare a conoscenza il contenuto della presente Manifestazione ai destinatari della stessa.
Il regolamento della Manifestazione è disponibile sul Sito.
- FACOLTA' DI RIVALSA** Ai sensi dell'articolo 30 del D.P.R. n. 600 del 29/9/73, il Promotore dichiara che non eserciterà la facoltà di rivalsa nei confronti dei vincitori dei premi.
- VARIE** Si precisa che per quanto riguarda il gioco, a far fede saranno i log registrati a database delle formazioni salvate dai Concorrenti.
- Il Promotore si riserva il diritto di:
- richiedere ai vincitori ed eventualmente ai Concorrenti tutti i documenti necessari per verificare la correttezza dei dati forniti; l'eventuale richiesta verrà inviata al riferimento indicato in fase di registrazione alla Manifestazione; la mancata o incompleta trasmissione della documentazione entro il termine di 5 giorni dalla richiesta, comporta l'esclusione dalla partecipazione;
 - effettuare le opportune verifiche, eventualmente annullando le registrazioni, partecipazioni o vincite effettuate, secondo il giudizio insindacabile del Promotore o di terze parti incaricate dallo stesso, difformemente da quanto previsto o con mezzi, modalità e/o strumenti giudicati in maniera sospetta, fraudolenta o in violazione del normale svolgimento dell'iniziativa e, conseguentemente, escludendo dalla partecipazione i Concorrenti che non dovessero rispettare le regole previste, eventualmente annullando anche le vincite già conseguite;
 - procedere, nei termini giudicati più opportuni e nel rispetto delle leggi vigenti, per limitare ed inibire ogni iniziativa volta ad aggirare il sistema ideato;
 - segnalare eventuali Concorrenti, al fine di evitare comportamenti fraudolenti e speculativi da parte degli stessi, alle autorità competenti (a titolo esemplificativo ma non esaustivo: Guardia di Finanza, Polizia Postale, Agenzia delle Entrate, ecc.) senza procedere alla validazione delle relative partecipazioni e/o eventuali vincite.
- Il Promotore non è responsabile per:
- l'eventuale mancato recapito della comunicazione dell'avvenuta vincita e/o di altre eventuali comunicazioni effettuate ai vincitori o ai Concorrenti, dovuta all'indicazione da parte dei Concorrenti di dati errati e/o non aggiornati, a indirizzi e-mail inesistenti/errati, non disponibili o inseriti in una black-list, a mailbox piene o disabilitate, a server irraggiungibili, oppure a filtri antispam;
 - problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, 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 della promotrice stessa;
 - la mancata consegna del Premio dovuta ad erronea indicazione da parte del Concorrente dell'indirizzo e/o a disguidi (ad esempio, del servizio postale) allo stesso non imputabile.
- Si precisa che:
- la partecipazione comporta per il Concorrente l'accettazione incondizionata e totale delle regole e delle clausole contenute nel presente regolamento senza limitazione alcuna;
 - il mancato rispetto del presente regolamento comporterà l'immediata squalifica del Concorrente dall'intera Manifestazione: inoltre, qualora il fatto costituisca più grave reato, il Promotore si riserva di agire nelle sedi più opportune per tutelare i propri diritti.
 - il premio non è sostituibile, né convertibile 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. Nel caso in cui il premio non fosse più disponibile lo stesso sarà sostituito con premio di analogo valore e possibilmente con simili caratteristiche;
 - a garanzia della corresponsione dei premi promessi, è stata prestata una cauzione pari al 100% del valore del montepremi a favore del Ministero dello Sviluppo Economico (Art. 7, DPR 26/10/2001, n°430);
 - per quanto espressamente non indicato nel presente regolamento troverà attuazione il DPR n. 430/2001;
 - eventuali richieste di cancellazione dei propri dati dalla Manifestazione da parte dei Concorrenti, potranno essere accolte solo dopo che il notaio o il funzionario camerale avrà verbalizzato la chiusura della Manifestazione;

- eventuali richieste di cancellazione dei propri dati dalla Manifestazione da parte dei vincitori non potranno essere accolte
- i dati raccolti in sede di partecipazione alla Manifestazione saranno trattati nel pieno rispetto di quanto previsto dalle normative privacy applicabili, e verranno utilizzati esclusivamente ai fini della Manifestazione, senza altri scopi Commerciali.

ONLUS

Eventuali premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, saranno devoluti alla seguente ONLUS:

Fondazione Francesca Rava - N.P.H. Italia Onlus Viale Premuda 38/A – 20129 Milano (MI) – Codice Fiscale 97264070158.

FANTAKING INTERACTIVE S.r.l

REGOLAMENTO DUNKEST LBA

Il fantabasket LBA di Dunkest ha 2 modalità di gioco:

- **Modalità Classica:** hai 95 crediti per scegliere i 10 giocatori e sfidare altri utenti. Le fanta squadre hanno roster non-esclusivi, ovvero ogni giocatore può appartenere a più fanta coach. [Vedi a regolamento](#)
- **Modalità Draft (ad asta):** fai l'asta con i tuoi amici e crea la tua fanta squadra da gestire durante la stagione. Le fanta squadre hanno roster esclusivi. [Vedi a regolamento](#)

Ecco il regolamento ufficiale del fantabasket di Dunkest per entrambe le modalità di gioco.

1. Creazione Squadra

Con il tuo account Dunkest puoi creare fino a 3 fanta squadre. Ogni fanta squadra ha 95 crediti per acquistare 11 giocatori:

- 2 Centri
- 4 Ali
- 4 Guardie
- 1 Coach

Ogni giocatore ha un **valore in crediti** che cambia durante il corso della stagione in base alle prestazioni reali.

Puoi schierare la tua formazione titolare secondo uno dei seguenti **moduli di gioco** (centri-ali-guardie): 2-2-1, 1-2-2, 2-1-2, 1-3-1, 3-1-1.

POSSO GIOCARE DOPO L'INIZIO DEL CAMPIONATO?

- Le fanta squadre create a campionato iniziato ottengono un punteggio di ingresso (pari alla media punti delle squadre Dunkest), che viene assegnato al termine della giornata.
- Budget di crediti: è $95cr + 0,3cr$ per ogni giornata disputata fino al momento dell'iscrizione (Es. Iscrizione alla 7° Giornata: budget di $96,8cr$ ($95 + 0,3 \times 6$ giornate))
- Creazione squadra a Giornata in corso: sarà possibile selezionare solo giocatori che devono ancora disputare la propria partita o che non hanno giocato nelle partite già disputate. I giocatori scelti non influiranno in alcun modo sul punteggio attribuito nella Giornata Dunkest che sarà, in ogni caso, uguale al punteggio medio.

2. Gestione Squadra

Ogni **Giornata (G)** è divisa in **Turni di Gioco (T1, T2, T3, etc.)**, che sono i blocchi di partite giocate in un determinato giorno del campionato.

Es: T1 sono tutte le partite del sabato, T2 tutte le partite della domenica, T3 tutte le partite del lunedì.

SOSTITUZIONI CAMPO-PANCHINA

Nello spazio **tra 2 Turni** è possibile:

- Fare sostituzioni campo-panchina e modificare il Capitano, ma solo se il nuovo giocatore scelto non è ancora sceso in campo.
- Cambiare il modulo della squadra

Importante

- Il giocatore sostituito, andando in panchina dimezza il suo punteggio (i giocatori che schieri in panchina ottengono il 50% del punteggio).
- Entro l'inizio del Turno successivo puoi annullare tutte le sostituzioni fatte ripristinando la squadra precedente.

CONSIGLIO

Modifica la tua squadra al termine di ogni Giornata in modo da avere un roster di giocatori ben distribuiti sui vari Turni e, prima dell'inizio della Giornata, schiera sempre titolari i giocatori che scendono in campo in Turno 1 (T1): potrai poi sostituirli a turno concluso se non ti soddisfano.

Es. E' la prima giornata. Si gioca su 3 Turni (T1, T2, T3). Sabato (T1) gioca Squadra A VS Squadra B. Scelgo di prendere un'ala di una delle due squadre e schierarlo. Per la scelta delle altre ali, andrò su giocatori che giocano in T2 o T3, garantendomi così la possibilità di sostituire quello schierato, qualora non ottenesse un buon punteggio.

MERCATO

Tra la fine di ogni Giornata e l'inizio di quella successiva si apre il Mercato, ovvero la possibilità di fare **Trasferimenti**. Durante questo tempo, infatti, puoi vendere i giocatori della tua fanta squadra e acquistarne di nuovi per migliorare il tuo roster:

- Puoi fare un numero di trasferimenti illimitato
- Per ogni trasferimento riceverai un malus di -3pt che ti verrà sottratto dal punteggio della giornata successiva.

CONSIGLIO

- Al termine di ogni Giornata ti consigliamo di effettuare sempre 3/6 trasferimenti. Infatti il malus di -3pt per ogni trasferimento è un valore accettabile considerando che il nuovo giocatore che scegli potrebbe fare molti più punti di chi hai attualmente in squadra
- Se devi cambiare completamente la tua squadra ti conviene usare la **Wildcard**, un bonus che (se attivato) annulla il costo di tutti i trasferimenti effettuati per un'intera Giornata.

3. Partite Sospese e Spostate

PARTITE SOSPESSE, ANTICIPATE O POSTICIPATE

- Se una o più partite sono spostate a un momento in cui la Giornata si è già conclusa e la Giornata successiva non è ancora iniziata, allora sono considerate valide ai fini del gioco.
- Se una o più partite sono spostate a Giornata in corso, i giocatori (compresi allenatore, infortunati e squalificati) prenderanno punteggio medio nel turno di gioco originariamente previsto dal calendario.
- Se una o più partite sono rinviate a poche ore dall'inizio della Giornata, i giocatori (compresi allenatore, infortunati e squalificati) prenderanno punteggio medio nel turno di gioco originariamente previsto dal calendario.
- Nel caso in cui vengano rinviate partite della 1° Giornata, anche in quel caso i giocatori (compresi allenatore, infortunati e squalificati) prenderanno punteggio medio che, trattandosi della prima Giornata, equivarrà a 0 punti.

SQUADRE A RIPOSO

Durante il corso della stagione è possibile che in alcune Giornate ci siano delle squadre a riposo: ciò accade in ottica di ottimizzazione del calendario di gioco. Tutti i giocatori (compresi allenatore, infortunati e squalificati) prenderanno il loro punteggio medio al termine del T1.

CASI SPECIALI

In caso di eventi speciali l'organizzazione si riserva la possibilità di prendere qualsiasi decisione, che verrà prontamente comunicata attraverso app, notizie e canali social.

4. Punteggio Giocatori

Il **punteggio di ogni giocatore** tiene conto della prestazione personale (tempo regolamentare più eventuali tempi supplementari) e del risultato della sua squadra di appartenenza.

Viene calcolato come la somma dei seguenti valori statistici:

AZIONE GIOCATORE	BONUS	MALUS
Punto realizzato	+1	
Rimbalzo difensivo	+1	
Rimbalzo offensivo	+1,25	
Assist	+1,5	
Palla recuperata / persa	+1,5	-1,5
Stoppata data / subita	+1,5	-0,5

Doppia Doppia	+10	
Tripla Doppia	+30	
Quadrupla Doppia	+70	
Quintetto base	+1	
Bonus triple segnate: 3/4/5+	+3/+4/+5	
Vittoria / Sconfitta	+3	-3
Tiro sbagliato		-1
Tiro libero sbagliato		-1
Uscita per falli (5)		-5

5. Punteggio Allenatore

Il **punteggio del tuo allenatore** viene calcolato come la somma dei seguenti valori, moltiplicata per il **coefficiente allenatore**:

AZIONE	BONUS / MALUS
Vittoria con margine 1-5 punti	+15
Vittoria con margine 6-10 punti	+18
Vittoria con margine 11-15 punti	+20
Vittoria con margine 16-20 punti	+23
Vittoria con margine 21-25 punti	+25
Vittoria con margine 26-30 punti	+28
Vittoria con margine 31-35 punti	+30
Vittoria con margine 36-40 punti	+33
Vittoria con margine > 40 punti	+35
Vittoria all'overtime (indipendentemente da margine)	+18
Punti segnati > o = a 85 pt	+5
Punti subiti < o = a 70 pt	+5
Sconfitta con margine 1-5 punti	-7
Sconfitta con margine 6-10 punti	-10
Sconfitta con margine 11-15 punti	-13
Sconfitta con margine 16-20 punti	-15
Sconfitta con margine 21-25 punti	-18
Sconfitta con margine 26-30 punti	-20
Sconfitta con margine 31-35 punti	-23
Sconfitta con margine 35-40 punti	-25
Sconfitta con margine > 40 punti	-30
Sconfitta all'overtime (indipendentemente da margine)	-10
Punti segnati < o = a 70 pt	-3
Punti subiti > o = a 85 pt	-3

COEFFICIENTE ALLENATORE

Il punteggio del coach viene moltiplicato per un **coefficiente che esprime la difficoltà della sfida**. Questo coefficiente è calcolato in base alla differenza di quotazione tra i due allenatori sfidanti.

Es. Quando un allenatore con una quotazione più alta vince contro un allenatore con una quotazione più bassa il suo punteggio viene parametrato in base alla difficoltà della sfida e quindi moltiplicato per un valore inferiore all'1 – vedi tabella coefficienti. Allo stesso modo, quando un allenatore con una quotazione più bassa vince contro un allenatore con una quotazione più alta il suo punteggio verrà moltiplicato per un valore superiore all'1 - vedi tabella coefficienti - ottenendo, dunque, un ulteriore bonus).

TABELLA COEFFICIENTI

Quando il punteggio ottenuto dall'allenatore è positivo si moltiplica per il valore indicato nella tabella, quando invece è negativo si divide per lo stesso.

Differenza crediti	Allenatore Quotazione Più Alta	Allenatore Quotazione Più Bassa
> 0 = 16,00	0,70	1,60
12,00 - 15,99	0,75	1,50
8,00 - 11,99	0,79	1,41
6,00 - 7,99	0,83	1,32
4,00 - 5,99	0,87	1,23
2,00 - 3,99	0,91	1,14
1,00 - 1,99	0,95	1,05
0,00 - 0,99	1,00	1,00

Importante

In caso di esonero, assenza o squalifica dell'allenatore, gli verrà comunque attribuito regolarmente il punteggio.

6. Valore Giocatori e Plusvalenze

Il valore in crediti assegnato ad ogni giocatore aumenta o diminuisce dopo ogni Giornata. Questa variazione è chiamata **Plusvalenza Dunkest** (o minusvalenza) e viene calcolata in base a due fattori:

- **Il punteggio ottenuto**
- **Il valore di partenza:** a parità di punteggio, un giocatore dal valore di partenza basso, otterrà una plusvalenza maggiore rispetto ad un giocatore dal valore alto

Questa variazione farà aumentare o diminuire il tuo **budget in crediti** modificando quindi il tuo potere d'acquisto.

Es. La mia fanta squadra ha 95 crediti. Il mio giocatore Tizio, il cui valore è di 20.5cr, dopo una Giornata ottiene un punteggio molto alto e il suo valore aumenta di +1,5cr, arrivando a 22cr. Il valore della mia squadra passa quindi da 95 a 96,5cr aumentando il mio potere d'acquisto perché, se vendo il giocatore, potrò sostituirlo con uno da 22cr (e non più da 20.5cr).

TRUCCHI PER FARE PLUSVALENZE

- **Infortunati importanti:** se un giocatore dal valore alto si infortuna, per ogni partita non giocata perderà valore e potrà essere acquistato al rientro per un prezzo molto più basso.
- **Subentranti di titolari infortunati:** se un giocatore dal valore alto si infortuna verrà sostituito da un giocatore di fascia media, che per un prezzo ridotto ti garantirà presenze e statistiche buone.
- **Sorprese dell'anno:** qui scendono in campo i grandi scout del fantabasket, ovvero la scoperta di talenti inizialmente sottovalutati e quindi dal basso prezzo, che nel corso dell'anno faranno segnare punteggi (e quindi plusvalenze) molto alte.

7. Campionati Principali

Ogni Fanta Squadra Dunkest creata viene iscritta automaticamente a tre **Campionati**:

- **Campionato Generale**: comprende tutte le Fanta Squadre iscritte a Dunkest LBA.
- **Campionato Squadra Preferita**: comprende tutte le Fanta Squadre Dunkest che hanno scelto la medesima squadra di basket preferita.
- **Campionato Mid-Season**: si attiva a metà stagione e comprende tutte le squadre “Clausura”, ovvero quelle creabili dal momento in cui il campionato è attivo

8. Campionati Privati e Pubblici

Oltre a questi Campionati Principali, puoi partecipare e/o creare altri campionati:

- **Privati**: generalmente tra amici, accessibili solo tramite codice di invito
- **Pubblici**: aperti a chiunque

Questi campionati possono essere di due tipi:

MODALITÀ CLASSIFICA GENERALE

Le squadre partecipanti si classificano in base ai punteggi totalizzati dai propri giocatori.

MODALITÀ SCONTRO DIRETTO

Gli utenti si sfidano ogni Giornata in una partita 1 contro 1, secondo un calendario prestabilito che viene generato 1h prima dell'inizio della prima Giornata.

Al punteggio totalizzato dalle squadre corrisponde il risultato della partita. Esempio:

- Squadra A 200pti – Squadra B 180pti: la Squadra A ha totalizzato più punti e quindi vince la partita;
- Squadra A 180pti – Squadra B 200pti: la Squadra B ha totalizzato più punti e quindi vince la partita;
- Squadra A 200pti – Squadra B 200pti: entrambe le squadre hanno totalizzato lo stesso punteggio, per cui per decretare il vincitore della partita si utilizzeranno i seguenti criteri: come primo criterio il maggior punteggio in classifica generale (vince la partita chi ha più punti in classifica generale), come secondo criterio il maggior valore del quintetto base (vince la partita la squadra con il quintetto base che ha totalizzato più punti), come terzo criterio la data di iscrizione (vince la partita chi si è iscritto prima).

La posizione in classifica rispecchierà il bilancio vittorie-sconfitte di ciascuna squadra. In caso di parità vince la squadra che ha più punti in classifica generale (come secondo criterio, vince la squadra che si è iscritta prima).

Il campionato a Scontro Diretto può essere composto da un numero massimo di squadre, che dipenderà dal numero di Giornate di gioco, tenendo presente che:

- nel caso in cui un campionato a Scontro Diretto presenti meno del numero massimo di squadre consentite, le partite si ripeteranno ciclicamente fino all'ultima giornata di campionato;
- nel caso in cui il campionato sia composto da un numero dispari di squadre, verrà creata automaticamente una squadra di default denominata “Dunkest Team” a cui verrà assegnato ad ogni giornata un punteggio pari alla media dei punti totalizzati nella giornata in corso da tutte le squadre iscritte a Dunkest;
- a differenza del campionato a Classifica Generale, non è possibile aggiungere nuovi partecipanti a campionato già iniziato.

Attenzione: con il termine della Regular Season e l'inizio dei Playoffs tutti i campionati dovranno essere ricreati. Sarà comunque possibile consultare la classifica dei campionati della Regular Season attraverso la selezione di tale voce dall'apposito menù.

9. Vantaggi

Per migliorare le tue fanta squadre puoi acquistare una serie di **Vantaggi**:

- **Crediti Extra**: aumentano il tuo monte crediti massimo (max +10 crediti)
- **Wildcard**: quando attivata azzerata tutti i malus dovuti ai trasferimenti per l'intera Giornata Dunkest in corso (il numero massimo è legato al numero delle giornate previste a calendario);
- **Trasferimenti gratuiti**: azzerano il costo del singolo trasferimento per tutta la stagione (max 5 trasf. gratuiti);
- **Numero giocatori da stessa squadra**: il numero di giocatori della stessa squadra che puoi avere nel tuo roster (max 4);

- **No Pubblicità:** in un colpo solo, elimina la pubblicità da sito e app per tutta la stagione.

Questi Vantaggi possono essere acquistati in un solo colpo attraverso speciali **Pacchetti Sconto:**

	ROOKIE Gratis	ALL-STAR 7,99 €	MVP 10,99€
Creazione Squadra	V	V	V
Composizione squadra	10 giocatori + coach	10 giocatori + coach	10 giocatori + coach
Partecipazione a illimitati Campionati	V	V	V
Visualizzazione altre squadre	V	V	V
Crediti extra (a partire da 95)	0	+5	+10
Wildcard	1	2	3
Trasferimenti gratuiti (per giornata)	0	1	2
Numero giocatori da stessa squadra	2	3	4
Assistenza Premium	X	V	V

Importante:

- Durante la stagione è sempre possibile effettuare il passaggio dall'account ALL STAR a quello MVP pagando solamente la differenza di costo tra di due pacchetti.
- Tutti i vantaggi sopraelencati possono essere liberamente associati a un account ROOKIE, ALL STAR o MVP tenendo presente che si andranno a sommare a quelli già posseduti, fino al massimo consentito per ogni vantaggio.
- I vantaggi (singoli o pacchetto) sono validi solo per la Regular Season e NON per i Playoffs.
- I vantaggi (singoli o pacchetto) sono validi solo per la squadra per cui vengono acquistati.

10. Premi

I Campionati e le Classifiche che conferiscono Premi ai partecipanti, ed i relativi premi, sono indicati nella sezione "MONTEPREMI del regolamento.

Attenzione: il concorso è rivolto solo ai cittadini residenti in Italia. Per partecipare è dunque necessario, al momento della registrazione, indicare come nazione di residenza "Italia".

Per maggiori informazioni, visita la sezione [Premi](#) e leggi il [Regolamento del concorso](#).

REGOLAMENTO DUNKEST NBA

Il fantabasket NBA di Dunkest ha 2 modalità di gioco:

- **Modalità Classica:** hai 95 crediti per scegliere i 10 giocatori e sfidare altri utenti. Le fanta squadre hanno roster non-esclusivi, ovvero ogni giocatore può appartenere a più fanta coach. [Vedi a regolamento](#)
- **Modalità Draft (ad asta):** fai l'asta con i tuoi amici e crea la tua fanta squadra da gestire durante la stagione. Le fanta squadre hanno roster esclusivi. [Vedi a regolamento](#)

Ecco il regolamento ufficiale del fantabasket di Dunkest per entrambe le modalità di gioco.

MODALITA CLASSICA

1. Creazione Squadra

Con il tuo account Dunkest puoi creare fino a 3 fanta squadre. Ogni fanta squadra ha 95 crediti per acquistare 11 giocatori:

- 2 Centri
- 4 Ali
- 4 Guardie
- 1 Coach

Ogni giocatore ha un **valore in crediti** che cambia durante il corso della stagione in base alle prestazioni reali. Puoi schierare la tua formazione titolare secondo uno dei seguenti **moduli di gioco** (centri-ali-guardie): 2-2-1, 1-2-2, 2-1-2, 1-3-1, 3-1-1.

POSSO GIOCARE DOPO L'INIZIO DEL CAMPIONATO?

- Le fanta squadre create a campionato iniziato ottengono un punteggio di ingresso (pari alla media punti delle squadre Dunkest), che viene assegnato al termine della giornata.
- Budget di crediti: è 95cr + 0.3cr per ogni giornata disputata fino al momento dell'iscrizione (Es. Iscrizione alla 7° Giornata: budget di 96,8cr (95 + 0,3 x 6 giornate))
- Creazione squadra a Giornata in corso: sarà possibile selezionare solo giocatori che devono ancora disputare la propria partita o che non hanno giocato nelle partite già disputate. I giocatori scelti non influiranno in alcun modo sul punteggio attribuito nella Giornata Dunkest che sarà, in ogni caso, uguale al punteggio medio.

2. Gestione Squadra

Ogni **Giornata (G)** è divisa in **Turni di Gioco (T1, T2, T3, etc.)**, che sono i blocchi di partite giocate in un determinato giorno del campionato.

Es: T1 sono tutte le partite del venerdì notte, T2 tutte le partite del sabato notte, T3 tutte le partite della domenica notte.

SOSTITUZIONI CAMPO-PANCHINA

Nello spazio **tra 2 Turni** è possibile:

- Fare sostituzioni campo-panchina e modificare il Capitano, ma solo se il nuovo giocatore scelto non è ancora sceso in campo.
- Cambiare il modulo della squadra

Importante

- Il giocatore sostituito, andando in panchina dimezza il suo punteggio (i giocatori che schieri in panchina ottengono il 50% del punteggio).
- Entro l'inizio del Turno successivo puoi annullare tutte le sostituzioni fatte ripristinando la squadra precedente.

CONSIGLIO

Modifica la tua squadra al termine di ogni Giornata in modo da avere un roster di giocatori ben distribuiti sui vari Turni e, prima dell'inizio della Giornata, schiera sempre titolari i giocatori che scendono in campo in Turno 1 (T1): potrai poi sostituirli a turno concluso se non ti soddisfano.

Es. E' la prima giornata. Si gioca su 3 Turni (T1, T2, T3). Venerdì (T1) gioca Squadra A VS Squadra B. Scelgo di prendere un'ala di una delle due squadre e schierarlo. Per la scelta delle altre ali, andrò su giocatori che giocano in T2 o T3, garantendomi così la possibilità di sostituire quello schierato, qualora non ottenesse un buon punteggio.

MERCATO

Tra la fine di ogni Giornata e l'inizio di quella successiva si apre il Mercato, ovvero la possibilità di fare **Trasferimenti**. Durante questo tempo, infatti, puoi vendere i giocatori della tua fanta squadra e acquistarne di nuovi per migliorare il tuo roster:

- Puoi fare un numero di trasferimenti illimitato
- Per ogni trasferimento riceverai un malus di -5pt che ti verrà sottratto dal punteggio della giornata successiva.

CONSIGLIO

- Al termine di ogni Giornata ti consigliamo di effettuare sempre 3/6 trasferimenti. Infatti il malus di -5pt per ogni trasferimento è un valore accettabile considerando che il nuovo giocatore che scegli potrebbe fare molti più punti di chi hai attualmente in squadra
- Se devi cambiare completamente la tua squadra ti conviene usare la **Wildcard**, un bonus che (se attivato) annulla il costo di tutti i trasferimenti effettuati per un'intera Giornata.

3. Partite Sospese o Rinviare

PARTITE SOSPESE, ANTICIPATE O POSTICIPATE

- Se una o più partite sono spostate a un momento in cui la Giornata si è già conclusa e la Giornata successiva non è ancora iniziata, allora sono considerate valide ai fini del gioco.
- Se una o più partite sono spostate a Giornata in corso, i giocatori (compresi allenatore, infortunati e squalificati) prenderanno punteggio medio nel turno di gioco originariamente previsto dal calendario.
- Se una o più partite sono rinviate a poche ore dall'inizio della Giornata, i giocatori (compresi allenatore, infortunati e squalificati) prenderanno punteggio medio nel turno di gioco originariamente previsto dal calendario.
- Nel caso in cui vengano rinviate partite della 1° Giornata, anche in quel caso i giocatori (compresi allenatore, infortunati e squalificati) prenderanno punteggio medio che, trattandosi della prima Giornata, equivarrà a 0 punti.

SQUADRE A RIPOSO

Durante il corso della stagione è possibile che in alcune Giornate ci siano delle squadre a riposo: ciò accade in ottica di ottimizzazione del calendario di gioco. Tutti i giocatori (compresi allenatore, infortunati e squalificati) prenderanno il loro punteggio medio al termine del T1.

CASI SPECIALI

In caso di eventi speciali l'organizzazione si riserva la possibilità di prendere qualsiasi decisione, che verrà prontamente comunicata attraverso app, notizie e canali social.

4. Punteggio Giocatori

Il **punteggio di ogni giocatore** tiene conto della prestazione personale (tempo regolamentare più eventuali tempi supplementari) e del risultato della sua squadra di appartenenza.

Viene calcolato come la somma dei seguenti valori statistici:

AZIONE GIOCATORE	BONUS	MALUS
Punto realizzato	+1	
Rimbalzo difensivo	+1	
Rimbalzo offensivo	+1,25	
Assist	+1,5	
Palla recuperata / persa	+1,5	-1,5
Stoppata data / subita	+1,5	-0,5
Doppia Doppia	+5	
Tripla Doppia	+10	
Quadrupla Doppia	+50	
Quintetto base	+1	
Bonus triple segnate: 3/4/5+	+3/+4/+5	
Vittoria / Sconfitta	+3	-3

Tiro sbagliato		-1
Tiro libero sbagliato		-1
Uscita per falli (6)		-5

Fonte dati: i punteggi vengono calcolati utilizzando come fonte dei dati OPTA. Tale fonte dati è insindacabile, ed i suoi dati sono misurati in modo incontrovertibile e oggettivo in base alle performance dei calciatori durante lo svolgimento delle partite reali. Pertanto non si accettano responsabilità per quanto riguarda l'accuratezza dei dati. L'organizzazione si riserva il diritto di modificare uno o più dati in base ad evidenti errori o diverse interpretazioni delle azioni di gioco da parte del fornitore.

5. Punteggio Allenatore

Il **punteggio del tuo allenatore** viene calcolato come la somma dei seguenti valori, moltiplicata per il **coefficiente allenatore**:

AZIONE	BONUS / MALUS
Vittoria con margine 1-5 punti	+15
Vittoria con margine 6-10 punti	+18
Vittoria con margine 11-15 punti	+20
Vittoria con margine 16-20 punti	+23
Vittoria con margine 21-25 punti	+25
Vittoria con margine 26-30 punti	+28
Vittoria con margine 31-35 punti	+30
Vittoria con margine 36-40 punti	+33
Vittoria con margine > 40 punti	+35
Vittoria all'overtime (indipendentemente da margine)	+18
Punti segnati > o = a 120 pti	+5
Punti subiti < o = a 95 pti	+5
Sconfitta con margine 1-5 punti	-7
Sconfitta con margine 6-10 punti	-10
Sconfitta con margine 11-15 punti	-13
Sconfitta con margine 16-20 punti	-15
Sconfitta con margine 21-25 punti	-18
Sconfitta con margine 26-30 punti	-20
Sconfitta con margine 31-35 punti	-23
Sconfitta con margine 35-40 punti	-25
Sconfitta con margine > 40 punti	-30
Sconfitta all'overtime (indipendentemente da margine)	-10
Punti segnati < o = a 95 pti	-3
Punti subiti > o = a 120 pti	-3

COEFFICIENTE ALLENATORE

Il punteggio del coach viene moltiplicato per un **coefficiente che esprime la difficoltà della sfida**. Questo coefficiente è calcolato in base alla differenza di quotazione tra i due allenatori sfidanti.

Es. Quando un allenatore con una quotazione più alta vince contro un allenatore con una quotazione più bassa il suo punteggio viene parametrato in base alla difficoltà della sfida e quindi moltiplicato per un valore inferiore all'1 – vedi tabella coefficienti. Allo stesso modo, quando un allenatore con una quotazione più bassa vince contro un allenatore con una quotazione più alta il suo punteggio verrà moltiplicato per un valore superiore all'1 - vedi tabella coefficienti - ottenendo, dunque, un ulteriore bonus).

TABELLA COEFFICIENTI

Quando il punteggio ottenuto dall'allenatore è positivo si moltiplica per il valore indicato nella tabella, quando invece è negativo si divide per lo stesso.

Differenza crediti	Allenatore Quotazione Più Alta	Allenatore Quotazione Più Bassa
> 0 = 16,00	0,70	1,60
12,00 - 15,99	0,75	1,50
8,00 - 11,99	0,79	1,41
6,00 - 7,99	0,83	1,32
4,00 - 5,99	0,87	1,23
2,00 - 3,99	0,91	1,14
1,00 - 1,99	0,95	1,05
0,00 - 0,99	1,00	1,00

Importante

In caso di esonero, assenza o squalifica dell'allenatore, gli verrà comunque attribuito regolarmente il punteggio.

6. Valore Giocatori e Plusvalenze

Il valore in crediti assegnato ad ogni giocatore aumenta o diminuisce dopo ogni Giornata. Questa variazione è chiamata **Plusvalenza Dunkest** (o minusvalenza) e viene calcolata in base a due fattori:

- **Il punteggio ottenuto**
- **Il valore di partenza:** a parità di punteggio, un giocatore dal valore di partenza basso, otterrà una plusvalenza maggiore rispetto ad un giocatore dal valore alto

Questa variazione farà aumentare o diminuire il tuo **budget in crediti** modificando quindi il tuo potere d'acquisto.

Es. La mia fanta squadra ha 95 crediti. Il mio giocatore LeBron James, il cui valore è di 22.5cr, dopo una Giornata ottiene un punteggio molto alto e il suo valore aumenta di +1,5cr, arrivando a 24cr. Il valore della mia squadra passa quindi da 95 a 96,5cr aumentando il mio potere d'acquisto perché, se vendo il giocatore, potrò sostituirlo con uno da 24cr (e non più da 22.5cr).

TRUCCHI PER FARE PLUSVALENZE

- **Infortunati importanti:** se un giocatore dal valore alto si infortuna, per ogni partita non giocata perderà valore e potrà essere acquistato al rientro per un prezzo molto più basso.
- **Subentranti di titolari infortunati:** se un giocatore dal valore alto si infortuna verrà sostituito da un giocatore di fascia media, che per un prezzo ridotto ti garantirà presenze e statistiche buone.
- **Sorprese dell'anno:** qui scendono in campo i grandi scout del fantabasket, ovvero la scoperta di talenti inizialmente sottovalutati e quindi dal basso prezzo, che nel corso dell'anno faranno segnare punteggi (e quindi plusvalenze) molto alte.

7. Campionati Principali

Ogni Fanta Squadra Dunkest creata viene iscritta automaticamente a tre **Campionati**:

- **Campionato Generale:** comprende tutte le Fanta Squadre iscritte a Dunkest NBA.
- **Campionato Squadra Preferita:** comprende tutte le Fanta Squadre Dunkest che hanno scelto la medesima squadra di basket preferita.
- **Campionato del Paese di appartenenza:** comprende tutte le fanta squadre di una stessa nazione
- **Campionato Mid-Season:** si attiva a metà stagione e comprende tutte le squadre "Mid-Season", ovvero quelle creabili dal momento in cui il campionato è attivo

8. Campionati Privati e Pubblici

Oltre a questi Campionati Principali, puoi partecipare e/o creare altri campionati:

- **Privati:** generalmente tra amici, accessibili solo tramite codice di invito
- **Pubblici:** aperti a chiunque

Questi campionati possono essere di due tipi:

MODALITÀ CLASSIFICA GENERALE

Le squadre partecipanti si classificano in base ai punteggi totalizzati dai propri giocatori che sommandosi definiscono il punteggio di Giornata e Totale di ogni fanta squadra.

MODALITÀ SCONTRO DIRETTO

Gli utenti si sfidano ogni Giornata in una partita 1 contro 1, secondo un calendario prestabilito che viene generato 1h prima dell'inizio della prima Giornata.

Al punteggio totalizzato dalle squadre corrisponde il risultato della partita. Esempio:

- Squadra A 250pti – Squadra B 220pti: la Squadra A ha totalizzato più punti e quindi vince la partita;
- Squadra A 220pti – Squadra B 250pti: la Squadra B ha totalizzato più punti e quindi vince la partita;
- Squadra A 250pti – Squadra B 250pti: entrambe le squadre hanno totalizzato lo stesso punteggio, per cui per decretare il vincitore della partita si utilizzeranno i seguenti criteri: come primo criterio il maggior punteggio in classifica generale (vince la partita chi ha più punti in classifica generale), come secondo criterio il maggior valore del quintetto base (vince la partita la squadra con il quintetto base che ha totalizzato più punti), come terzo criterio la data di iscrizione (vince la partita chi si è iscritto prima).

La posizione in classifica rispecchierà il bilancio vittorie-sconfitte di ciascuna squadra. In caso di parità vince la squadra che ha più punti in classifica generale (come secondo criterio, vince la squadra che si è iscritta prima).

Il campionato a Scontro Diretto può essere composto da un numero massimo di squadre, che dipenderà dal numero di Giornate di gioco, tenendo presente che:

- nel caso in cui un campionato a Scontro Diretto presenti meno del numero massimo di squadre consentite, le partite si ripeteranno ciclicamente fino all'ultima giornata di campionato;
- nel caso in cui il campionato sia composto da un numero dispari di squadre, verrà creata automaticamente una squadra di default denominata "Dunkest Team" a cui verrà assegnato ad ogni giornata un punteggio pari alla media dei punti totalizzati nella giornata in corso da tutte le squadre iscritte a Dunkest;
- a differenza del campionato a Classifica Generale, non è possibile aggiungere nuovi partecipanti a campionato già iniziato.

Attenzione: con il termine della Regular Season e l'inizio dei Playoffs tutti i campionati dovranno essere ricreati. Sarà comunque possibile consultare la classifica dei campionati della Regular Season attraverso la selezione di tale voce dall'apposito menù.

9. Vantaggi

Per migliorare le tue fanta squadre puoi acquistare una serie di **Vantaggi**:

- **Crediti Extra:** aumentano il tuo monte crediti massimo (max +10 crediti)
- **Wildcard:** quando attivata azzerata tutti i malus dovuti ai trasferimenti per l'intera Giornata Dunkest in corso (il numero massimo è legato al numero delle giornate previste a calendario);
- **Trasferimenti gratuiti:** azzerano il costo del singolo trasferimento per tutta la stagione (max 5 trasf. gratuiti);
- **Numero giocatori da stessa squadra:** il numero di giocatori della stessa squadra che puoi avere nel tuo roster (max 4);
- **No Pubblicità:** in un colpo solo, elimina la pubblicità da sito e app per tutta la stagione.

Questi Vantaggi possono essere acquistati in un solo colpo attraverso speciali **Pacchetti Sconto**:

	ROOKIE	ALL-STAR	MVP
--	--------	----------	-----

	Gratis	10,99 €	14,99€
Creazione Squadra	V	V	V
Composizione squadra	10 giocatori + coach	10 giocatori + coach	10 giocatori + coach
Partecipazione a illimitati Campionati	V	V	V
Visualizzazione altre squadre	V	V	V
Crediti extra (a partire da 95)	0	+5	+10
Wildcard	1	2	3
Trasferimenti gratuiti (per giornata)	0	1	2
Numero giocatori da stessa squadra	2	3	4
Assistenza Premium	X	V	V

Importante:

- Durante la stagione è sempre possibile effettuare il passaggio dall'account ALL STAR a quello MVP pagando solamente la differenza di costo tra di due pacchetti.
- Tutti i vantaggi sopraelencati possono essere liberamente associati a un account ROOKIE, ALL STAR o MVP tenendo presente che si andranno a sommare a quelli già posseduti, fino al massimo consentito per ogni vantaggio.
- I vantaggi (singoli o pacchetto) sono validi solo per la Regular Season e NON per i Playoffs
- I vantaggi (singoli o pacchetto) sono validi solo per la squadra per cui vengono acquistati.

10. Premi

I Campionati e le Classifiche che conferiscono Premi ai partecipanti, ed i relativi premi, sono indicati nella sezione "MONTEPREMI del regolamento.

Attenzione: il concorso è rivolto solo ai cittadini residenti in Italia. Per partecipare è dunque necessario, al momento della registrazione, indicare come nazione di residenza "Italia".

Per maggiori informazioni, visita la sezione [Montepremi](#) e leggi il [Regolamento della Manifestazione](#).