REGOLAMENTO CONCORSO
“POMBO STRIKE”

Concorso indetto da:

Promotrice	**MACADE S.R.L.**
Indirizzo	Via San Nicola 12
Località	71013 San Giovanni Rotondo (FG)
P.Iva – codice fiscale	044558107157

Società Delegata	Winning S.r.l. con sede a Milano in Via Settala 16, codice fiscale e partita iva 12606230154

Denominazione	Concorso **“Pombo Strike”**
Territorio	Intero Territorio italiano e Repubblica di San Marino
Prodotti interessati	Applicazione gratuita “Skillbol” **Il concorso non prevede obbligo di acquisto**
Destinatari	Consumatori finali maggiorenni residenti sul territorio nazionale e Repubblica di San Marino
Modalità di Partecipazione	Tramite App Skillbol
Durata	Il concorso si svolgerà complessivamente dal **21.11.2026** al **05.06.2027 e sarà suddiviso in n. 2 fasi “Lega”, come meglio descritto al paragrafo “Modalità di svolgimento”.**
Verbalizzazioni Ed Estrazioni finali	1^ Fase: entro il **26.02.2027** 2^ Fase: entro il **25.06.2027**

MODALITA' DI SVOLGIMENTO

Il servizio del concorso sarà attivo dal 21.11.2026 al 05.06.2027.

Il concorso è destinato a tutti i consumatori maggiorenni, residenti sul territorio nazionale o nella Repubblica di San Marino, che avranno scaricato l’App Skillbol sul proprio smartphone.
Si precisa che il download dell’App Skillbol è gratuito e disponibile sugli store ufficiali di Apple e Google (App Store e Play Store)

Durante il periodo del concorso verranno attivati le seguenti n. 2 fasi “Lega”:

- 1^ Fase: dal 21.11.2026 al 01.02.2027
- 2^ Fase: dal 09.02.2027 al 05.06.2027

Meccanica

Per partecipare ad ogni fase “Lega” il consumatore dovrà:
- collegarsi all’App Skillbol;

- registrarsi compilando un apposito form con i propri dati anagrafici o effettuare il login se già registrato;
- completare l'iscrizione alla Lega attiva nel periodo.

Ogni Lega si basa sulle competizioni calcistiche ufficiali indicate nella tabella seguente. Ciascuna competizione genera, in ogni settimana sportiva, una distinta "giornata di gioco".

Giornata di gioco	Competizione	Calciatori selezionabili
Venerdì, Sabato, Domenica e Lunedì	Serie A	Calciatori delle squadre impegnate nell'intera giornata di campionato
Martedì	UEFA Champions League	Calciatori delle squadre impegnate nelle partite del martedì
Mercoledì	UEFA Champions League	Calciatori delle squadre impegnate nelle partite del mercoledì

La giornata di gioco relativa alla Serie A si apre il venerdì e comprende l'intera giornata di campionato, incluse le partite disputate il sabato, la domenica e il lunedì.
Il numero di giornate di gioco effettivamente disponibili in ciascuna settimana dipende dal calendario sportivo ufficiale che può variare per effetto di soste, turni infrasettimanali e fasi finali delle competizioni. Il calendario aggiornato delle giornate di gioco è pubblicato in applicazione.

La società promotrice non si assume responsabilità in merito a eventuali variazioni del calendario delle partite che sarà in costante aggiornamento sul sito ufficiale della Serie A, UEFA e pubblicato in Applicazione Skillbol.

Prima dell'inizio di ogni giornata di gioco, il partecipante dovrà selezionare un solo calciatore, fra quelli delle squadre impegnate nelle partite di quella giornata, che a suo giudizio segnerà uno o più gol.
Nota bene: l'inizio di una giornata di gioco coincide con il calcio di inizio della prima partita della giornata.
I calciatori delle squadre impegnate nelle partite di una determinata giornata saranno resi noti nell'App, nella sezione dedicata alla Lega.

Regole del gioco:

1- La selezione del calciatore può essere inserita o modificata liberamente fino a 5 minuti prima dell'inizio della giornata di gioco.
2- Ogni partecipante può selezionare un determinato calciatore una sola volta per l'intera durata della fase. Sarà possibile riselezionare il giocatore solo 1 volta usando un re-pick token gratuito. Il re-pick token è incluso nell'atto di iscrizione alla lega. Ogni fase prevede 1 re-pick-token. I re-pick token non sono cumulativi
3- Il partecipante che non abbia inserito la propria selezione entro il termine indicato, potrà inserirla successivamente, a giornata di gioco già iniziata alle seguenti condizioni:
   - può essere effettuata esclusivamente tra i calciatori di partite della medesima giornata di gioco non ancora iniziate al momento della selezione;
   - deve essere effettuata prima del calcio d'inizio della partita cui appartiene il calciatore selezionato, e comunque entro l'inizio dell'ultima partita della giornata di gioco.

Punteggio:
Per ogni gol segnato dal calciatore selezionato nella giornata di gioco verrà assegnato un punteggio con le seguenti modalità:

Ruolo del calciatore	Punti per gol
Attaccante	+1
Centrocampista	+2
Difensore	+3
Portiere	+5

- I punti sono cumulativi per ciascun gol: ad esempio la doppietta di un difensore vale 6 punti. In assenza di gol la giornata vale zero, senza penalità.
- Il rigore sbagliato dal calciatore selezionato vale −1 punto. In caso di ripetizione del rigore e gol segnato, il gol vale i punti del suo ruolo. Esempio: nel caso di un attaccante il saldo dell'episodio è −1 +1 = 0.
- Più rigori sbagliati dallo stesso calciatore assegnano una penalità di -1 punto per ogni rigore sbagliato.
- In caso di annullamento di un gol, il partecipante otterrà 0 punti.
- In caso di autogol realizzato dal calciatore selezionato, il punteggio complessivo del partecipante raddoppia. Il raddoppio si applica al punteggio complessivo risultante dopo l'attribuzione di tutti i punti conseguiti nella giornata di gioco in cui l'autogol è stato realizzato. Qualora il calciatore selezionato realizzi più di un autogol nella medesima giornata di gioco, il raddoppio verrà applicato una sola volta.
- Il raddoppio opera anche su un punteggio complessivo di segno negativo, del quale raddoppia il valore assoluto mantenendo il segno. A titolo esemplificativo: un punteggio complessivo di 0 resta 0; un punteggio di 5 diventa 10; un punteggio di 12 diventa 24; un punteggio di −3 diventa −6.
- Il ruolo di ciascun calciatore è quello risultante dall'anagrafica di SkillBol, che è il riferimento unico ai fini del punteggio anche quando differisce dalla classificazione di altre fonti.
- Il punteggio totale è la somma algebrica di tutte le giornate di gioco di tutte le competizioni comprese nella Lega.
- Nel caso in cui il calciatore selezionato non dovesse essere convocato o dovesse restare in panchina, il partecipante otterrà 0 punti.
- In caso di rinvio della partita, i gol segnati nella partita di recupero non verranno conteggiati nella giornata di gioco di Strike.

Calcolo e pubblicazione
I punteggi non verranno aggiornati sul profilo di ciascun partecipante in tempo reale, ma saranno resi disponibili entro le ore 13:00 del giorno successivo alla conclusione della relativa giornata di gioco.
Le fonti utilizzate per il calcolo dei punteggi sono i dati della Lega Serie A per le partite di campionato e i dati ufficiali della competizione di riferimento per le altre.
Si precisa che:

- Il server che registrerà tutte le partecipazioni è ubicato all'estero con mirroring in Italia.
- Ogni partecipante potrà registrarsi all'App una sola volta, ma potrà partecipare alle varie fasi "Lega" che verranno attivate nel periodo del concorso.

Premi in palio e modalità di assegnazione:

Si riporta di seguito la tabella con i periodi di svolgimento delle fasi, i premi in palio e le modalità di assegnazione.

Fase	Modalità di assegnazione	Premio	Valore IVA inclusa	Verbalizzazione ed Estrazione Finale
1^ Fase – Dal 21.11.2026 al 01.02.2027	Al primo partecipante che raggiungerà o supererà il traguardo di 10 punti	N. 1 Maglia da calcio della squadra del cuore	€ 100,00	Entro il 26.02.2027
	Al primo partecipante che raggiungerà o supererà il traguardo di 20 punti	N. 1 Coppia di biglietti per una partita di Serie A per il campionato 2026/2027	€ 400,00	
	Al primo partecipante che raggiungerà o supererà il traguardo di 30 punti	N. 1 Voucher Viaggio per una città europea	€ 2.000,00	
	Estrazione a sorte tra coloro che avranno raggiunto 10 punti e non saranno risultati vincitori	N. 1 Maglia Lega Pombo	€ 20,00	
	Estrazione a sorte tra coloro che avranno raggiunto 20 punti e non saranno risultati vincitori	N. 1 Maglia Lega Pombo	€ 20,00	
	Estrazione a sorte tra coloro che avranno raggiunto 30 punti e non saranno risultati vincitori	N. 1 Maglia Lega Pombo	€ 20,00	

Fase	Modalità di assegnazione	Premio	Valore IVA inclusa	Verbalizzazione ed Estrazione Finale
2^ Fase – Dal 09.02.2027 al 05.06.2027	Al primo partecipante che raggiungerà o supererà il traguardo di 10 punti	N. 1 Maglia da calcio della squadra del cuore	€ 100,00	Entro il 25.06.2027
	Al primo partecipante che raggiungerà o supererà il traguardo di 20 punti	N. 1 Voucher per l'acquisto di una console di videogiochi	€ 400,00	
	Al primo partecipante che raggiungerà o supererà il traguardo di 30 punti	N. 1 Voucher Viaggio per una città europea	€ 2.000,00	
	Estrazione a sorte tra coloro che avranno raggiunto 10 punti e non saranno risultati vincitori	N. 1 Maglia Lega Pombo	€ 20,00	
	Estrazione a sorte tra coloro che avranno raggiunto 20 punti e non saranno risultati vincitori	N. 1 Maglia Lega Pombo	€ 20,00	
	Estrazione a sorte tra coloro che avranno raggiunto 30 punti e non saranno risultati vincitori	N. 1 Maglia Lega Pombo	€ 20,00	

Si precisa che:
Qualora più partecipanti raggiungano o superino il medesimo traguardo nella stessa giornata di gioco, il premio verrà estratto a sorte tra i partecipanti che nella stessa giornata avranno raggiunto o superato il traguardo per primi.
L'eventuale estrazione di spareggio verrà effettuata in sede di verbalizzazione dei vincitori, come indicato al paragrafo "Verbalizzazione dei vincitori, estrazione a recupero ed estrazione finale".

Descrizione premi:

- Maglia da calcio della squadra del cuore del valore stimato di € 100,00 iva inclusa: La squadra e la taglia della Maglia verranno scelte dal vincitore in sede di richiesta del premio
- Coppia di biglietti per una partita di Serie A a scelta della Società Promotrice del valore stimato di € 400,00 iva inclusa: i biglietti consentiranno l'accesso alla c.d.Tribuna. Il vincitore riceverà i dettagli della partita tramite e-mail, una volta confermata la vincita.
- Voucher per l'acquisto di una console di videogiochi del valore di € 400,00 iva inclusa: il vincitore avrà a disposizione un voucher del valore di € 400,00 da utilizzare per ottenere una console di videogiochi a sua scelta attraverso la Società Promotrice alla quale dovrà comunicare quale console desidera ricevere. Eventuali costi oltre il valore di € 400,00 resteranno a carico del vincitore. Il premio dovrà essere fruito in unica soluzione entro 12 mesi dalla data di conferma vincita. né darà diritto a resto in caso di utilizzo parziale. Il vincitore in regola con le norme del concorso riceverà tramite e-mail tutte le istruzioni utili per la fruizione del premio.
- Voucher Viaggio del valore di € 2.000,00 iva inclusa: Il vincitore avrà a disposizione un voucher del valore di € 2.000,00 da utilizzare attraverso la Società Promotrice, per effettuare la prenotazione di un viaggio in una città europea. Il voucher potrà essere utilizzato per l'acquisto di servizi turistici quali, ad esempio, voli, alberghi, escursioni, per una o più persone, fino all'importo massimo di 2.000,00 €; eventuali eccedenze di costo resteranno a carico del vincitore.
  Il voucher dovrà essere utilizzato in unica soluzione per la prenotazione del viaggio e non sarà in nessun caso convertibile in denaro né darà diritto a resto in caso di utilizzo parziale. Il vincitore in regola con le norme del concorso riceverà tramite e-mail tutte le istruzioni utili per la fruizione del premio. Il voucher dovrà essere utilizzato entro 12 mesi dalla data della conferma vincita.
  La fruizione del premio è soggetta al rispetto delle normative vigenti per l'espatrio e alle disposizioni di natura sanitaria vigenti alla data di fruizione del premio; sarà pertanto responsabilità del vincitore del premio verificare che i propri documenti risultino in regola con le normative sopra citate. I costi per l'eventuale produzione dei documenti necessari (a titolo esemplificativo e non esaustivo documenti di identità/passaporto o certificazioni sanitarie) restano a carico del vincitore.
- Maglia Lega Pombo del valore stimato di € 20,00 iva inclusa: la taglia della Maglia verrà selezionata del vincitore in sede di richiesta premio.

VERBALIZZAZIONE VINCITORI ED ESTRAZIONE FINALE

Al termine di ogni fase "Lega", ed entro le date riportate al paragrafo **"Premi in palio e modalità di assegnazione"**, verrà effettuata la verbalizzazione dei vincitori che avranno raggiunto o superato per primi i vari traguardi.
Per ogni traguardo, in caso di parimerito, il relativo premio verrà sorteggiato tra gli utenti che avranno raggiunto lo stesso punteggio.

Nel caso in cui non fosse possibile assegnare uno o più premi per qualsiasi motivo, questo/i verrà/verranno assegnato/i secondo classifica per ogni traguardo.
Esempio: nel caso in cui nessun partecipante dovesse raggiungere il traguardo di 30 punti entro il termine della Lega, il relativo premio verrà assegnato al partecipante che avrà totalizzato per primo il maggior numero di punti e così via.
In caso di parimerito, il premio verrà assegnato tramite estrazione a sorte tra coloro che avranno raggiunto il punteggio massimo per ogni traguardo.

Per ogni vincitore verranno estratte n. 3 riserve tra tutti i partecipanti che avranno raggiunto successivamente a lui il medesimo traguardo. Le riserve verranno utilizzate nel caso in cui il vincitore non risulti in regola con le norme del concorso o non richieda il premio entro i termini previsti.
Esempio: per il vincitore che avrà raggiunto per primo il traguardo di 30 punti, verranno sorteggiate anche n. 3 riserve tra tutti coloro che avranno raggiunto lo stesso punteggio successivamente nella relativa fase.

Entro le date indicate al paragrafo **“Premi in palio e modalità di assegnazione”** verrà effettuata, inoltre, l’estrazione finale dei premi in palio per ciascuna delle due fasi.
Verranno inoltre estratti n. 5 nominativi di riserva per ogni premio, da utilizzarsi in caso di vincitore irreperibile o non in regola con le norme del concorso.

Ogni estrazione verrà effettuata da un Data Base in cui saranno registrati i dati di tutti i partecipanti che avranno raggiunto o superato il traguardo di punti indicato al paragrafo “Premi in palio e modalità di assegnazione”, ma che non saranno risultati vincitori nella relativa fase.

Tutti i vincitori verranno avvisati mediante e-mail all’indirizzo da loro comunicato in fase di registrazione all’App e per richiedere il premio dovranno rispondere alla mail entro 5 giorni seguendo le istruzioni riportate nella mail di comunicazione. A titolo esemplificativo:

- Per i premi fisici: nome, cognome, indirizzo, civico, cap, località, provincia, telefono e copia del documento di identità in corso di validità (fronte e retro).
- Per i premi digitali: nome, cognome, telefono e copia del documento di identità in corso di validità (fronte e retro).

In caso di mancato riscontro entro 5 giorni, il premio risulterà non confermato.

MONTEPREMI

Il valore stimato del **MONTEPREMI del concorso**, alla data di definizione dei premi è pari a **€ 5.120,00 iva inclusa, salvo conguaglio a fine manifestazione.**

Trattasi di montepremi stimato in quanto suscettibile a variazioni di premi posti in palio.

In ottemperanza a quanto richiesto dal DPR 430/2001 art. 7 lett. a), viene prestata idonea fideiussione a garanzia del montepremi.

Si precisa inoltre che:

- Il regolamento completo del concorso è disponibile sul sito skillbol.com
- La partecipazione è gratuita, fatto salvo il costo per la connessione internet applicato dal proprio gestore.
- La partecipazione al concorso comporta per il partecipante l’accettazione totale ed incondizionata delle regole e delle clausole contenute nel Regolamento, senza alcuna limitazione od eccezioni.
- Sono esclusi dalla partecipazione al concorso coloro che intrattengono un rapporto di collaborazione e/o dipendenza con la Società promotrice ed i familiari degli stessi.
- Sono altresì esclusi i soggetti coinvolti nell’organizzazione e nella gestione del concorso.
- La Società Promotrice declina ogni responsabilità per qualsiasi problema 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, e la rete telefonica mobile e fissa che possa impedire ad un utente di partecipare al Concorso. Declina altresì ogni responsabilità per problemi causati dalla

configurazione del computer/device dell'utente che potrebbero ripercuotersi sulle prestazioni dell'utente stesso in fase di partecipazione.

- La Società Promotrice non si assume alcuna responsabilità in merito al mancato ricevimento da parte del consumatore, delle comunicazioni di vincita o richiesta documentazione aggiuntiva o di qualsiasi altra comunicazione inerente al concorso, a causa di indirizzi comunicati in maniera errata e/o incompleta, di disfunzioni o difficoltà riguardanti gli strumenti tecnici, o comunque cause non dipendenti dal promotore.

- Sono esclusi dalla partecipazione al Concorso gli utenti che secondo il giudizio insindacabile della Società partecipino al concorso con mezzi e strumenti giudicati in maniera sospetta, fraudolenta, o in violazione del normale svolgimento dell'iniziativa oppure gli utenti che, a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo, ostacolino il processo di registrazione degli utenti, manipolino le procedure di partecipazione o ulteriori attività che in altro modo violino il presente Regolamento. La Società si riserva il diritto di procedere, nei termini giudicati più opportuni, e nel rispetto delle leggi vigenti, per limitare ed inibire ogni iniziativa volta ad aggirare il sistema ideato. Qualsiasi frode o tentativo di frode del presente Concorso comporterà immediatamente ed in modo irrevocabile l'eliminazione dell'utente dal Concorso e la perdita del diritto al premio, in caso di eventuale vincita.

- Per quanto non espressamente indicato nel presente Regolamento, troverà attuazione il DPR n° 430 del 26/10/2001.

- I premi non potranno essere convertiti in denaro contante e/o gettoni d'oro.

- I premi non sono sostituibili.

- I premi sono cumulabili.

- I premi saranno consegnati ai vincitori a cura della Società promotrice entro 180 giorni dalla fine del concorso e comunque entro i termini per la loro fruizione.

- I vincitori in regola con le norme del concorso riceveranno il premio digitale tramite e-mail all'indirizzo da loro comunicato in fase di registrazione, unitamente alle indicazioni utili per la fruizione del premio.

- La Società promotrice non si assume responsabilità in merito ai premi non consegnati a causa di indirizzi incompleti o errati o comunque per cause non dipendenti dalla stessa. Sarà pertanto responsabilità del vincitore accertarsi del ricevimento del premio entro i termini previsti.

- Il vincitore, all'atto di accettazione del premio, si impegna a manlevare e tenere indenne la Società Promotrice, nella persona dei propri dipendenti, funzionari e direttori, da ogni e qualsiasi responsabilità, per perdita, danni, lesioni, costi o spese di qualsiasi natura, compresi, a titolo esemplificativo, danni alla proprietà, lesioni personali e/o morte che possono verificarsi in relazione alla fruizione del premio.

- Ove, al momento della consegna, i premi sopra indicati non dovessero più risultare disponibili/fruibili per motivi indipendenti dalla volontà della Società Promotrice (in via esemplificativa, ma non esaustiva: cambio data e/o annullamento di un evento, ecc.), si

provvederà a consegnare ai vincitori premi sostitutivi di valore non inferiore a quello dei premi promessi con il presente regolamento.

INFORMATIVA PRIVACY:

L'informativa privacy della Società Promotrice MACADE S.R.L., Titolare del trattamento dei dati personali dei partecipanti al presente concorso è disponibile sul sito https://www.skillbol.com/privacy, di cui il Promotore è responsabile, che si invita a consultare. I dati personali forniti dai partecipanti per la registrazione nell'area riservata e per la partecipazione al presente concorso verranno trattati, nel rispetto di quanto previsto dalla vigente normativa in materia di protezione dei dati personali (Regolamento n. 2016/679) da MACADE S.R.L., con sede legale in Via San Nicola 12 – 71013 San Giovanni Rotondo (FG) che per la presente iniziativa si avvale, fra le altre, di Winning S.r.l. (con sede in Via L. Settala, 16 - 20124 Milano) all'uopo nominata responsabile del trattamento.

- Il contenuto della promozione potrà essere comunicato attraverso i seguenti mezzi:

  ✔️ Sito internet

  ✔️ App Skillbol

- La società promotrice si riserva di utilizzare ogni altro mezzo di comunicazione che appaia idoneo a portare a conoscenza il contenuto della manifestazione a premi ai destinatari della stessa.

- La società promotrice dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte di cui all'ex art. 30 del D.P.R. 600 del 29/9/73 a favore dei vincitori.

- Premi eventualmente non assegnati, diversi da quelli rifiutati, verranno devoluti all'ASSOCIAZIONE VIDAS ONLUS – Via Ojetti 66 – 20151 Milano – C.F. 97019350152- La Società Promotrice si riserva la possibilità di consegnare beni o servizi diversi per un valore equivalente.

Milano, 6 novembre 2026

Per MACADE S.R.L.
Il soggetto delegato
Winning Srl