

FANTAJACK MONDIALI 26

SOGGETTO PROMOTORE

Associazione "FANTAJACK51" con sede in via Milano 8 - Marigliano 80034 (Napoli)

TIPOLOGIA E DENOMINAZIONE

Concorso a premi denominato "FANTAJACK MONDIALI 26"

AREA

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

DURATA

Il concorso ha svolgimento a partire dal 05 GIUGNO 2026 e terminerà entro i 15 giorni successivi alla finale dei Mondiali 2026 del 19 Luglio.

CALENDARIO EUROPEI 2024

Il calendario del concorso seguirà tutte le possibili variazioni del calendario dei Mondiali 2026 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla FIFA.

SCOPO DEL CONCORSO

Il concorso si prefigge lo scopo di incentivare le registrazioni al sito www.fantajack51.it

DESTINATARI

Tutti i soci ordinari, maggiorenni al momento della partecipazione e residenti o domiciliati sul territorio italiano. Si precisa che ad ogni tessera socio sarà possibile associare un solo account per la partecipazione del concorso.

PUBBLICITA'

A partire dal 05 GIUGNO 2026 e durante tutto il periodo di promozione all'interno del sito verrà pubblicato uno spazio illustrante i prodotti ed i servizi promozionati, il concorso ed il regolamento. Il Promotore si riserva eventualmente di adottare 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 aggiornato sarà messo a disposizione dei consumatori sul sito.

INTRODUZIONE

"FANTAJACK MONDIALI26" è il fantasy game calcistico basato sulle reali prestazioni dei calciatori partecipanti al Campionato mondiale di calcio 2026.

Si partecipa al gioco tramite l'app FANTACLUB e sul nostro sito web di riferimento www.fantajack51.it

MODALITA' DI GIOCO

Per prendere parte al Concorso sarà necessario per i partecipanti prendere visione ed accettare il presente regolamento, confermare di aver preso visione dell'informativa sul trattamento dei dati, confermare di essere maggiorenni ed essere tesserato presso l'associazione. **TALE CONFERMA AVVERRÀ IN AUTOMATICO UNA VOLTA CHE AVETE LOGGATO LA VOSTRA SQUADRA ALL'INTERNO DELLA LEGA.**

Il concorso costituisce un "fantasy game" che unisce amici e conoscenti al gioco del calcio. Nel rispetto del regolamento cerchiamo di essere onesti e di onorare la competizione.

Il gioco consiste nello scegliere dei calciatori ed acquistarli nella propria rosa virtuale, schierare una formazione da mettere in campo ad ogni giornata del campionato Mondiale 2026 e sperare che i propri calciatori compiano il loro dovere. Alla fine di ogni giornata. Il punteggio di ciascuna fantasquadra è determinato dalla somma dei punteggi ottenuti dai calciatori schierati come titolari (o dalle riserve subentranti in caso di loro assenza). Il punteggio del singolo calciatore è dato dalla somma algebrica del voto attribuitogli nelle pagelle di "FANTACLUB" e dai punti – bonus e malus – assegnati per i gol fatti e subiti, i cartellini gialli e rossi, ecc.

CHAT & SUPPORTO

Sarà creato un gruppo whatsapp dove obbligatoriamente verranno inseriti tutti i partecipanti della manifestazione. Questo gruppo sarà dedicato solo ed esclusivamente alle comunicazioni di lega e solo il presidente potrà scrivere all'interno del gruppo. Un altro gruppo sarà creato per darvi il maggior supporto possibile durante tutta l'esperienza fantacalcistica e potrete scrivere qualsiasi cosa inerente alla manifestazione. In questo gruppo dovranno essere rispettati alcuni parametri importanti. Vietato bestemiare, rispettiamo qualsiasi fede ma non invadiamo quelle degli altri. Gli argomenti del gruppo dovranno attenersi al calcio in generale e/o allo sport. Le offese sono assolutamente vietate, va bene sfottò divertenti, ma se si va oltre il gruppo verrà temporaneamente sospeso. Se una persona non rispetta queste semplici regole sarà allontanato dal gruppo. Ovviamente sarò sempre a vostra disposizione in privato per risolvere qualsiasi dubbio durante il tutto il concorso.

ROSA

Per costruire la propria rosa avrete a disposizione 270 fanta milioni per comprare 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti. La lista dei calciatori ingaggiabili è disponibile sull'app FANTACLUB. Il valore dei calciatori da tenere presente durante la fase di acquisto è quello attuale (Q.A.) sulla griglia disponibile. Le rose delle squadre resteranno invisibili per tutta la durata del campionato, anche NELLA FASE INIZIALE PER LA CREAZIONE DELLA ROSA.

FORMAZIONE

442 – 433 – 451- 343 – 352 – 532 – 541, la formazione dovrà essere schierata entro e non oltre l'inizio del 1° anticipo di giornata. Se un partecipante non schiera la formazione sarà inserita in automatico quella della giornata precedente, se dovesse accadere alla 1° giornata la formazione sarà assegnato un voto d'ufficio pari a 60 punti (anche in competizioni extra, coppe). Possibilità di schierare la formazione invisibile.

Si possono effettuare fino ad un massimo di 5 sostituzioni a partita, solo ed esclusivamente con giocatori dello stesso ruolo.

MODIFICA LIVE FORMAZIONI

Nel calcio moderno ormai le partite sono spalmate in più giorni, e per i fantallenatori diventa sempre più difficile poter schierare la formazione avendo certezza o quasi di titolarità dei propri calciatori. Proprio per questo, durante questa competizione, dato che le giornate si svolgeranno in un lasso di tempo di 5 giorni, abbiamo pensato di inserire questa opzione.

La consegna Live è sicura e a prova di comportamenti scorretti: i calciatori che si schierano durante i live saranno contrassegnati con una (L), se questi calciatori non giocano riceveranno Zero come punteggio e non saranno sostituiti. Con questa opzione si prevengono comportamenti scorretti come schierare apposta calciatori che non giocano per forzare un subentro dalla panchina.

Segui le mosse del tuo avversario: riceverai una notifica push quando il tuo avversario modifica la formazione, per una sfida avvincente e senza fiato.

- **Limite numero cambi:** si possono modificare nella formazione durante i live massimo 3 calciatori, le modifiche possono essere fatte in momenti diversi. Durante la consegna della formazione saranno indicati i cambi rimanenti a disposizione.

- **Ingressi dalla tribuna:** saranno consentite solo modifiche alla formazione tra calciatori che erano già schierati, come ad esempio un panchinaro per un titolare, non è possibile il cambio di un calciatore presente in tribuna e non schierato in formazione.

- **Cambio modulo:** durante la consegna live non è possibile cambiare il modulo di gioco. La consegna Live si svolge a partire dalla ultima formazione consegnata, se la formazione non è stata mai consegnata la consegna live non è possibile.

- **Conteggio numero delle sostituzioni:** la sostituzione nella formazione di un titolare con un panchinaro sarà conteggiata come un cambio solo, sarà contrassegnato con la (L) il calciatore schierato come titolare. Lo scambio di posto tra due titolari non sarà considerato nel conteggio delle sostituzioni, mentre lo scambio di posto tra due panchinari sarà conteggiato come sostituzione e verrà contrassegnato con la (L) il calciatore con la posizione più alta nella panchina.

- **Regola del capitano:** se il calciatore indicato come capitano è già sceso in campo o la sua partita è in corso non sarà possibile indicare un capitano diverso durante la consegna live. In caso contrario durante la consegna live è possibile indicare un capitano diverso purché la partita del nuovo capitano non sia in corso o già disputata.

PANCHINA

La panchina è formata da 11 elementi. Al momento del calcolo di una giornata, nel caso qualcuno dei titolari non sia sceso in campo nella realtà o comunque non abbia preso il voto verranno eseguite le necessarie sostituzioni (non più di 5 per squadra).

I calciatori in panchina subentrano agli eventuali titolari assenti nell'ordine in cui vengono schierati. Se i calciatori assenti o senza voto sono più di 5, dal sesto in poi non potranno più essere sostituiti e il loro punteggio sarà quindi di 0 punti.

La struttura della panchina è PP-DDD-CCC-AAA. L'ordine va dal portiere all'attaccante!

IL PUNTEGGIO

Il punteggio di ciascuna fantasquadra è determinato dalla somma dei punteggi ottenuti dai singoli calciatori schierati titolari (o delle riserve subentrate in caso di loro assenza). Il punteggio di ciascun calciatore è dato dal voto in pagella attribuitogli "da FANTACLUB MILANO", a cui vanno aggiunti o sottratti i punti bonus o malus.

PUNTI BONUS

BONUS

MALUS

GOL*	*	RIGORE SBAGLIATO	-3
RIGORE SEGNATO	+3	AUTOGOL	-2
ASSIST**	**	GOL SUBITO	-1
PORTIERE IMBATTUTO	+1	ESPULSIONE	-1
GOL VITTORIA	+1	AMMONIZIONE	-0,5
GOL DEL PAREGGIO	+0,5		
ASSIST DA FERMO	+0,5		

* Fasce gol per ruolo:

PORTIERE +5; DIFENSORE +4; CENTROCAMPISTA +3,5 ATTACCANTE +3

** Assist da fermo +0.5

** Assist classico +1

IL RIGORE SEGNATO PORTERA' AL CALCIATORE SEMPRE +3 DI BONUS

MODIFICATORE DI DIFESA

Il modificatore di difesa è un bonus che viene assegnato alla squadra in base ai voti ufficiali dei difensori schierati. Per accedere a questo bonus si dovrà schierare la formazione con almeno 4 difensori. Il bonus varia in base alla media voto (solo voto senza bonus e malus) dei migliori 3 difensori + il portiere.

<6	0
Da 6 a 6,24	+1
Da 6,25 a 6,49	+2
Da 6,5 a 6,74	+3
Da 6,75 a 6,99	+4
Da 7 a 7,24	+5
=> 7,25	+6

MODIFICATORE FAIR PLAY

Bonus che si attiva quando tutti gli 11 titolari della formazione schierata non subiscono nessun malus (ammonizione o espulsione). Il bonus in questione sarà di +1 PT. Se la squadra dovesse giocare in 10 o meno non verrà applicato nessun bonus fair play.

MODIFICATORE CAPITANO

Ad ogni partita si potrà schierare un CAPITANO che porterà bonus o malus in base al suo voto in campo come riportato nella tabella sottostante. Nel caso in cui il capitano selezionato non dovesse prendere voto, la regola non andrà al suo sostituto.

VOTO <=5	-1
VOTO 5,5	-0,5
VOTO 6	+0
VOTO 6,5	+0,5
VOTO => 7	+1

CALCIATORI SENZA VOTO

I calciatori s.v. (a prescindere dal minutaggio) che ottengono dei bonus o malus importanti avranno un voto d'ufficio che verrà modificato in questo modo:

S.V. CON GOL VOTO 6 + 3 BONUS (9)

S.V. CON ASSIST VOTO 6 + 1 BONUS (7)

S.V. AUTOGOL VOTO 6 – 2 MALUS (4)

S.V. CON ESPULSIONE 4 -1 MALUS (3)

S.V. CON AMMONIZIONE O CON NESSUN BONUS O MALUS SARA' REGOLARMENTE SOSTITUITO

TEMPI SUPPLEMENTARI E RIGORI

Tutto ciò che avviene in campo durante i tempi supplementari rientra normalmente nell'attribuzione dei bonus/malus.

Nessun bonus/malus verrà applicato riguardo i rigori finali, dopo i tempi supplementari.

FANTAMERCATO

Per acquistare i 25 calciatori destinati a comporre la rosa, il fantallenatore ha a disposizione un budget iniziale di 270 fantamilioni. L'acquisizione dei calciatori avviene direttamente dalla lista degli elementi acquistabili al costo stabilito da FANTACLUB MILANO.

Nel momento in cui l'utente conferma ogni operazione, i fantamilioni a sua disposizione diminuiscono automaticamente in misura pari al costo del calciatore in questione. VINCOLO DI ACQUISTO MASSIMO 4 CALCIATORI PER SINGOLA SQUADRA ESCLUSO IL PORTIERE...ES: NELLA ROSA E' POSSIBILE ACQUISTARE 2 DIFENSORI 1 CENTROCAMPISTI 1 ATTACCANTE ED 1 PORTIERE DELLA STESSA SQUADRA. QUESTO VINCOLO È ATTIVO SOLO NELLA PRIMA FASE A GIRONI DOPODICHE' VERRA' COMPLETAMENTE ABOLITO.

Il valore di ciascun calciatore (in fantamilioni) cambierà durante il campionato in funzione delle prestazioni offerte in campo.

I crediti virtuali eventualmente risparmiati vengono mantenuti dalla fantasquadra e possono essere utilizzati per operazioni successive. Ad ogni operazione di mercato quindi saranno attive le plusvalenze e le minusvalenze.

SESSIONI DI MERCATO

IL MERCATO E' LIBERO, AVRETE A DISPOSIZIONE 25 CAMBI TOTALI DA UTILIZZARE IN QUALSIASI GIORNATA.

CALCIATORI ELIMINATI

I calciatori che escono dalla competizione non possono essere cambiati con operazioni extra, bisognerà sostituirli con le operazioni concesse durante le sessioni di mercato. I calciatori eliminati possono essere inseriti in formazione, ma, dato che non prenderanno parte alla giornata in corso, avranno voto 0.

CALENDARIO

La competizione avrà durata di 8 giornate (dalla prima giornata della "fase a gironi" fino alla finale). Di seguito il calendario:

- 1^ giornata (1° turno fase a gironi): dal 11 al 18 GIUGNO
- 2^ giornata (2° turno fase a gironi): dal 18 al 24 GIUGNO
- 3^ giornata (3° turno fase a gironi): dal 24 al 28 GIUGNO
- 4^ giornata (Sedicesimi): dal 28 GIUGNO al 04 LUGLIO
- 5^ giornata (Ottavi): dal 04 al 07 LUGLIO
- 6^ giornata (Quarti): dal 09 al 12 LUGLIO
- 7^ giornata (Semifinali): 14 al 15 LUGLIO
- 8^ giornata (Finale): 19 LUGLIO

SQUADRE QUALIFICATE AI MONDIALI

MESSICO, SUDAFRICA, COREA DEL SUD, REP. Ceca, CANADA, BOSNIA, STATI UNITI, PARAGUAY, QATAR, SVIZZERA, BRASILE, MAROCCO, HAITI, SCOZIA, AUSTRALIA, TURCHIA, GERMANIA, CURACAO, OLANDA, GIAPPONE, COSTA D'AVORIO, ECUADOR, SVEZIA, TUNISIA, SPAGNA, CAPO VERDE, BELGIO, EGITTO, ARABIA SAUDITA, URUGUAY, IRAN, NUOVA ZELANDA, FRANCIA, SENEGAL, IRAQ, NORVEGIA, ARGENTINA, ALGERIA, AUSTRIA, GIORDANIA, PORTOGALLO, REP. DEM. CONGO, INGHILTERRA, CROAZIA, GHANA, PANAMA, UZBEKISTAN, COLOMBIA.

COVID

Se un calciatore dovesse risultare positivo verrà considerato come un semplice infortunio.

DISGRAZIE

Se un calciatore dovesse passare a miglior vita (Es. caso ASTORI) il giocatore che avrà lo sfortunato in rosa potrà sostituirlo da subito ed eventualmente schierare il nuovo acquisto se la giornata in questione ancora non è iniziata. Se dovesse accadere durante la partita il suo voto sarà d'ufficio 6. (Ovviamente questa opzione speriamo tutti non si utilizzi mai più')

PARTITE RINVIATE, ANTICIPATE O SOSPESSE

Se una o più partite vengono posticipate, (non dovrebbe accadere), si attenderà il recupero della partita. Se una o più partite vengono invece anticipate rispetto al calendario ufficiale del campionato, ci si comporterà come un semplice anticipo (si potrà inserire la formazione fino ad 1 secondo prima dell'inizio della/delle gare/e in questione). Se una o più partite vengono sospese, annullate, perse a tavolino, non più giocate, anche se dovesse capitare a partita in corso, in qualsiasi minutaggio, e non recuperate entro la giornata successiva, tutti i calciatori prenderanno un voto politico pari a 6.

CASI STRAORDINARI

Per qualsiasi altro caso straordinario non presente nel regolamento, il Consiglio Direttivo si riserva di prendere una decisione quanto più equa e giusta per tutti i partecipanti, al fine di garantire lo scopo finale del gioco, il divertimento e la sportività.

COMPETIZIONI CREATE

Classifica generale: competizione unica con classifica determinata dalla somma totale dei punti acquisiti nelle 8 giornate della competizione. In caso di arrivo a pari punti tra due o più squadre verrà premiata la squadra che avrà effettuato il punteggio più alto in una singola giornata. Se si dovesse verificare un ulteriore pareggio in questo speciale confronto verrà diviso il montepremi in parti uguali.

I premi di classifica saranno ufficializzati subito dopo la chiusura delle iscrizioni!

Premio best score: per aggiudicarsi questo premio bisogna effettuare il punteggio più alto in una singola giornata! Nel caso in cui due o più squadre raggiungano lo stesso punteggio il premio sarà diviso in parti uguali!

Premio capocannoniere: per aggiudicarsi questo premio bisogna totalizzare il numero più alto di gol (calcolabili solo per gli 11 calciatori titolari) durante tutta la durata della competizione! In caso di parità con 2 o più squadre il premio sarà diviso in parti uguali.

Premio BOOKMAKERS: premio assegnato al giocatore che avrà totalizzato il maggior punteggio ottenuto con le scommesse sportive. Ad ogni partita si può scommettere solo sui seguenti risultati: 1-X-2. Ogni risultato esatto consegnerà 1 punto in classifica. Il risultato rientra solo nei 90 minuti regolari esclusi supplementari e rigori. In caso di parità con 2 o più squadre il premio sarà diviso in parti uguali.

Coppa Survivor Cup: Resta nella competizione (8 giornate), ad ogni giornata saranno eliminate n°___ squadre che avranno totalizzato il peggior punteggio. Vince chi resta in gioco fino alla fine. In caso di parità con 2 o più squadre il premio sarà diviso in parti uguali.

QUOTA DI PARTECIPAZIONE

LA DATA ULTIMA PER ISCRIVERE LA PROPRIA SQUADRA ALLA COMPETIZIONE E' IL GIORNO 11/06/2026 ALLE ORE 20:00

La quota di partecipazione del "FANTACKMONDIALI26" è pari a 50€ che dovrà essere versata al momento dell'iscrizione! Modalità di iscrizione tramite pagamento paypal, bonifico!

I PREMI SARANNO ANNUNCIATI ALLA CHIUSURA DELLE ISCRIZIONI ED EROGATI ENTRO E NON OLTRE 20 GIORNI DALLA CHIUSURA DELLA COMPETIZIONE!

ASSEGNAZIONE DEI PREMI

CLASSIFICA GENERALE

A seguito delle giornate dalla 1° alla 8° verranno premiate n. 8 squadre

SURVIVOR CUP

Competizione che premia n. 1 squadra che arriva alla fine

BEST SCORE

La squadra che totalizza il punteggio più alto si aggiudica il premio

CAPOCANNONIERE

La squadra che totalizza il maggior numero di gol si aggiudica il premio

BOOKMAKERS

La squadra che totalizza il punteggio più alto si aggiudica il premio

IRREPERIBILITA'

Nel caso di irreperibilità di uno dei vincitori il relativo premio sarà devoluto interamente in beneficenza. La squadra sarà ritenuta irreperibile dopo 7 giorni solari dall'invio della comunicazione del premio.

PREMI

In primis e' bene precisare che il gioco non ha alcuna finalità di lucro per i membri dell'Associazione e del Consiglio Direttivo, i quali, detratte le sole somme per le spese di gestione

dell'Associazione e dell'organizzazione dei vari giochi ed eventi (es. adempimenti e spese bancarie, postali e fiscali, acquisto dei trofei e premi, organizzazione eventi e festa di premiazione, spese per campagne pubblicitarie sui Social Network, sito web, social media manager, parcelle professionisti, rimborso spese o altro), distribuiranno quasi interamente le quote associative ai partecipanti, sotto forma di premi in denaro che saranno erogati al lordo delle ritenute.

Per quanto detto verrà accantonato circa il 20% delle quote associative versate per far fronte alle spese annuali di gestione e organizzazione dei giochi e degli eventi e, in caso di saldo in positivo a fine anno, la somma residua verrà reinvestita negli anni successivi per migliorare sempre di più le attività dell'associazione oppure potrà essere utilizzata per aumentare i premi o aggiungerne di nuovi.

Salvo diversa quantificazione dovuta al mancato raggiungimento dei 85 partecipanti, o al mancato pagamento delle quote da parte degli iscritti, i premi saranno i seguenti:

SERIE A JACK

1° classificato: 1000 EURO

2° classificato: 600 EURO

3° classificato: 500 EURO

4° classificato: 400 EURO

5° classificato: 300 EURO

6° classificato: 150 EURO

7° classificato: 100 EURO

8° classificato: 50 EURO

SURVIVOR CUP

1° classificato: 100 EURO

N. 1 PREMIO BEST SCORE SINGOLO

La squadra che totalizza il punteggio più alto si aggiudica un premio dal valore di 50 EURO

CAPOCANNONIERE

1° classificato: 50 EURO

BOOKMAKERS

1° classificato: 100 EURO

Tutti i premi sono stati calcolati sulla base della previsione di 85 partecipanti. Il Consiglio Direttivo si riserva di comunicare i premi definitivi in seguito alla verifica dei pagamenti effettuati e del numero di partecipanti raggiunti e si riserva di ridurre o eliminare alcuni premi in caso di mancato versamento di una o più quote o di aumento delle spese.

I premi verranno consegnati e/o spediti tutti entro 20 giorni successivi al termine della serie A. I premi in denaro verranno corrisposti esclusivamente a mezzo bonifico bancario su c/c che sarà indicato dall'associato nella richiesta da inviare a mezzo email all'indirizzo fantajack51@pec.it sottoscritta, indicando il proprio IBAN.

In nessun caso potrà essere richiesto un pagamento dei premi in contanti o compensazione sulla quota associativa ancora non versata.

TOTALE MONTEPREMI SULLA BASE DI N° 85 ISCRITTI: 3400 EURO

Qualsiasi info, modifica o integrazione del regolamento verrà pubblicata dal Consiglio Direttivo nel gruppo whatsapp (EURO FANTAJACK51), obbligatorio per tutti gli associati, ed eventualmente inserito anche nell'app di riferimento "FANTACLUB" e/o nel sito web.

PENALIZZAZIONI E SANZIONI

In caso di violazione del regolamento o delle norme statutarie, il Consiglio Direttivo, a maggioranza, potrà comminare penalizzazioni nelle competizioni in corso o applicare, nei casi più gravi, sanzioni pecuniarie da applicare sui premi spettanti al socio sanzionato. Tra i provvedimenti vi può essere anche, per garantire l'integrità delle competizioni, l'inserimento forzato della formazione da parte del Consiglio Direttivo entro e non oltre i 45 minuti successivi al primo anticipo di giornata, o la sconfitta a tavolino. Il presidente costretto ad inserire la formazione manualmente garantirà la miglior formazione possibile senza favoritismi.

RICORSO

Qualsiasi decisione presa in maniera straordinaria dal Consiglio Direttivo relativo a penalizzazione, squalifiche o sanzioni potrà essere impugnata entro 7 giorni dal socio, con eventuale ricorso da inviare a mezzo email all'indirizzo fantajack51@pec.it;

Nei 5 giorni successivi il CD potrà, con un provvedimento motivato e scritto nei vari strumenti di comunicazione, revocare, modificare, eliminare o confermare la sanzione. Il suddetto provvedimento sarà soggetto a ulteriore impugnazione innanzi l'Assemblea dei Soci che sarà convocata nei successivi 7 giorni dal CD e messa a votazione.

Su tutte le altre decisioni che non comportino applicazione di penalità o sanzioni, le decisioni del CD non sono impugnabili o contestabili, a meno che non violino le norme statutarie e/o di legge.

PRIVACY

Il presente regolamento e' riservato agli associati dell'Associazione FANTAJACK51, non è consentita la divulgazione, la pubblicazione, la copia anche parziale dei contenuti e dei dati ivi contenuti, compresi i contatti telefonici presenti nello strumento di messaggistica Whatsapp che sono di proprietà, ad ogni effetto di legge, dell'Associazione Fantajack51.

Marigliano, lì 05/06/2026

Il Consiglio Direttivo

Il Presidente

Il Segretario

Il Tesoriere

Dario Clemente

Rosalba Ravone

Sebastiano Romano