



IL TORNEO DELLE TRE CASE

COLLIGO MAGIC CUP

REGOLAMENTO UFFICIALE

Organizzato da:

Colligo

Periodo:

1 Giugno 2026 — 30 Settembre 2026

Le Tre Case:

 **Assicurodoro** •  **Tutelaverde** •  **Polizzonero**

Art. 1 — Premessa e Scopo

Il Torneo delle Tre Case — Colligo Magic Cup è un concorso interno organizzato da Colligo per gli operatori del call center impegnati sulle campagne Colligo. Il torneo nasce con l'obiettivo di valorizzare l'impegno, la costanza e i risultati degli operatori attraverso un sistema di gamification ispirato al mondo della magia.

Il torneo si propone di:

- premiare le migliori performance di vendita (polizze stipulate)
- valorizzare la costanza e la presenza sul lavoro (ore erogate)
- incentivare la crescita del team attraverso il recruiting
- stimolare il senso di appartenenza e lo spirito di squadra

Art. 2 — Durata e Calendario

Voce	Dettaglio
Data inizio	1 Giugno 2026
Data fine	30 Settembre 2026
Durata totale	4 mesi (16 settimane)
Premiazione	Mese di Ottobre – data da definire

Art. 3 — Le Tre Case

Gli operatori partecipanti vengono suddivisi in tre Case, ognuna con una propria identità, colore e motto. Ogni azione di ogni operatore contribuisce al punteggio collettivo della sua Casa.

	Casa	Colore	Valori
	Assicurodoro	Rosso	Coraggio · Audacia · Leadership
	Tutelaverde	Verde	Costanza · Affidabilità · Lavoro di squadra
	Polizzoneo	Blu	Strategia · Ingegno · Ambizione

L'assegnazione alle Case viene effettuata dall'amministrazione prima dell'inizio del torneo e comunicata a ciascun operatore. L'assegnazione è definitiva per tutta la durata del torneo.

Art. 4 — Partecipanti e Requisiti

Possono partecipare al Torneo tutti gli operatori del call center attivi sulle campagne Colligo nel periodo compreso tra il 1 Giugno e il 30 Settembre 2026.

Requisiti di partecipazione:

- Essere operatore attivo Colligo alla data di inizio del torneo
- Avere effettuato almeno 1 ora di lavoro (HCU) nel corso del torneo per figurare in classifica

- Gli operatori che iniziano dopo il 1 Giugno vengono inseriti nel torneo dalla settimana del loro primo accesso, con assegnazione immediata a una Casa.

Art. 5 — Sistema di Punteggio

Il punteggio di ogni operatore viene calcolato in modo automatico sulla base dei dati estratti dal CRM. La classifica viene aggiornata periodicamente tramite il caricamento dei file di produzione.

5.1 Punti Ore Lavorate (HCU)

Per ogni ora effettivamente lavorata (HCU — Ore di Contatto Utile) l'operatore guadagna 1 punto.

Azione	Punti assegnati
1 ora lavorata (HCU)	+ 1 punto

Questa componente premia la costanza e la presenza: un operatore che lavora con regolarità contribuisce ogni settimana al punteggio della propria Casa, indipendentemente dall'esito delle chiamate.

5.2 Punti Polizza (variabili per Campagna)

Per ogni polizza stipulata (Positivo), l'operatore guadagna un numero di punti variabile in base alla campagna (CMP) in cui è stato ottenuto il risultato. Il valore di ogni campagna è definito nella tabella riportata in Allegato A al presente regolamento.

Formula di calcolo:

$$\text{Punti Polizza} = \text{Numero Positivi} \times \text{Valore CMP (vedi Allegato A)}$$

I valori per campagna variano da un minimo di 3 punti a un massimo di 10 punti per positivo. Le campagne a maggior valore commerciale e difficoltà di vendita sono generalmente associate a punteggi più elevati. Il valore di ogni CMP è fissato per tutta la durata del torneo.

Esempio di calcolo:

Campagna CMP	Positivi	Pt/Positivo	Punti totali
MET-TIM	3	10	30 pt
MET-COFIDIS SA PRS	5	8	40 pt
MET-COMPASS PROSPECTA ALL	10	3	30 pt

5.3 Porta un Amico — Recruiting

Ogni operatore che segnala un candidato che viene assunto e supera il periodo di inserimento riceve un bonus di 50 punti.

Azione	Punti assegnati
Segnalazione andata a buon fine (l'amico supera la prima settimana)	+ 50 punti

Il bonus viene assegnato manualmente dall'amministrazione, verificata la permanenza del nuovo operatore. I punti recruiting sono validi sia per la classifica individuale (Premio Ron Weasley) sia per il punteggio di Casa e verranno assegnati secondo il seguente schema:

- +20 punti dopo il primo mese di lavoro
- +30 punti dopo il secondo mese di lavoro

5.4 Moltiplicatori Speciali

- **Il Boccino d'Oro** — In ogni momento del torneo, i Capiscuola possono decidere di inserire un moltiplicatore, valido sia per le polizze, sia per le polizze stipulate (es. Il sabato ogni HCU di presenza vale 1.5pp)
- **La Maledizione del Silenzio** — Se un operatore lavora in una settimana senza stipulare alcuna polizza (0 positivi), la sua Casa perde 5 punti. Questa regola incentiva il supporto reciproco: i colleghi di Casa si aiuteranno per evitare la penalità. L'applicazione è discrezionale e comunicata dall'amministrazione.

5.5 Riepilogo del Punteggio

Azione	Punti	Valido per
1 ora lavorata (HCU)	+ 1 pt	Casa + Hermione
1 positivo (valore variabile per CMP)	+ 3/10 pt	Casa + Harry
Porta un Amico (1a settimana superata)	+ 50 pt	Casa + Ron
Boccino d'Oro (ultima settimana)	bonus extra	Casa + Harry
Maledizione del Silenzio	- 5 pt	Casa (penalità)

Art. 6 — La Bacheca Magica (Sito Web)

La classifica ufficiale del torneo è consultabile in tempo reale sul sito dedicato, accessibile a tutti senza necessità di login.

La Bacheca Magica mostra:

- Tre clessidre animate — una per Casa — che si riempiono progressivamente con i punti accumulati
- Punteggio totale di ogni Casa, aggiornato ad ogni caricamento dati
- Classifica dei Top 10 operatori per ciascuna Casa
- Classifiche individuali: Premio Harry Potter, Premio Hermione Granger, Premio Ron Weasley
- Link al presente Regolamento

La classifica viene aggiornata su base periodica, in seguito al caricamento del file di produzione estratto dal CRM. La pagina si auto-aggiorna ogni 2 minuti.

Nota: i dati visualizzati riflettono l'ultimo caricamento effettuato. L'amministrazione si impegna ad aggiornare la classifica almeno una volta a settimana, preferibilmente ogni lunedì.

Art. 7 — Il Grimorio Personale (Profilo Operatore)

Ogni operatore ha accesso a una pagina personale — Il Grimorio Personale — dove può consultare tutti i propri dati di produzione e la propria posizione nel torneo.

7.1 Come accedere

1. Aprire il sito della Bacheca Magica
2. Cliccare su "Entra" nella barra dell'area personale
3. Inserire la propria username CRM nel campo Username
4. Inserire la stessa username nel campo Password
5. Il Grimorio Personale si apre automaticamente

7.2 Cosa si vede nel Grimorio Personale

- La tua Casa di appartenenza con emoji e colori identificativi
- La tua posizione in classifica all'interno della Casa
- I tuoi punti totali e la loro ripartizione per categoria:
 - Punti HCU (ore lavorate × 1 pt)
 - Punti Polizza (positivi × pt campagna)
 - Bonus/Malus eventuali (recruiting, boccino, maledizione)
- I tuoi dati di produzione: HCU totali, Positivi totali, Resa (Positivi ÷ HCU)
- Il tuo contributo percentuale al punteggio della Casa

Il profilo si aggiorna automaticamente ad ogni nuovo caricamento dati effettuato dall'amministrazione.

Art. 8 — I Premi

8.1 Premio di Casa — La Casa Vincitrice

La Casa che al termine del torneo (30 settembre 2026) avrà accumulato il maggior numero di punti totali viene proclamata vincitrice del Torneo delle Tre Case.

Posizione Casa	Premio	Beneficiari
 1a Casa	100€ a persona	Tutti i primi 10 in classifica della Casa
 2a Casa	50€ a persona	I primi 5 in classifica della Casa
 3a Casa	25€ a persona	I primi 3 in classifica della Casa

8.2 Premi Individuali — I Maghi dell'Anno

Indipendentemente dalla posizione in classifica della propria Casa, vengono assegnati tre premi individuali ai migliori operatori su parametri specifici.

Premio	Criterio	Calcolo	Importo
 Harry Potter Top Seller	Maggior numero di punti polizza	Somma di positivi × pt campagna (no HCU, no bonus)	500€
 Hermione Granger Top Costanza & Resa	Miglior combinazione HCU + Resa	Media del rank per HCU e rank per Resa (min. 40 HCU)	250€
 Ron Weasley Top Recruiter	Maggior numero di punti recruiting	Somma bonus Porta un Amico (50 pt cadauno)	150€

In caso di parità su uno qualsiasi dei premi, viene considerato come ulteriore criterio di spareggio il numero totale di positivi stipulati nel corso del torneo.

I premi in denaro sono soggetti alla normativa fiscale vigente e verranno erogati secondo le modalità comunicate dall'ufficio amministrativo.

Se un operatore è presente in entrambe le classifiche (casa e individuale) gli verrà assegnato il premio più alto (individuale)

Art. 9 — Capiscuola

9.1 I TL delle 3 sedi verranno smistati nelle case in qualità di Capiscuola

9.2 Ogni caposcuola, nella sua pagina personale, avrà visibilità dei punteggi e delle performance di tutte le risorse della sua casa

9.3 Al termine del torneo, i capiscuola verranno premiati secondo la seguente tabella:

Premio	Criterio
Casa Vincitrice	100€ per ogni caposcuola
Seconda Casa	75€ per ogni caposcuola
Terza Casa	50€ per ogni caposcuola

Art. 10 — Regole Generali e Disposizioni Finali

10.1 I dati di produzione sono estratti direttamente dal CRM di Colligo. In caso di discrepanze tra i dati visualizzati sulla Bacheca Magica e i dati presenti nel CRM, fa fede il CRM.

10.2 La classifica pubblicata sul sito è aggiornata periodicamente e non è in tempo reale assoluto. Il giorno ufficiale di chiusura è il 30 settembre 2026 alle ore 23:59; produzioni registrate dopo tale data non saranno considerate.

10.3 L'organizzazione si riserva il diritto di modificare le regole del torneo in corso d'opera, previa comunicazione agli operatori con almeno 5 giorni lavorativi di anticipo. Modifiche urgenti per cause di forza maggiore possono essere applicate immediatamente.

10.4 Comportamenti scorretti, manipolazione dei dati o altre violazioni dell'etica professionale comportano l'esclusione immediata dal torneo, senza diritto ai premi maturati.

10.5 Per qualsiasi chiarimento o contestazione, gli operatori possono rivolgersi al proprio Team Leader o all'amministrazione entro 3 giorni dalla pubblicazione della classifica oggetto di contestazione.

ALLEGATO A

Tabella Punteggi per Campagna (CMP)

Valida per tutta la durata del Torneo — 1 Giugno / 30 Settembre 2026

La seguente tabella riporta il numero di punti assegnati per ogni positivo stipulato, suddivisi per campagna (CMP). Il valore della campagna viene determinato sulla base del prodotto, della difficoltà di vendita e del valore commerciale della polizza.

Campagna CMP	Pt	Campagna CMP	Pt
IN COLLIGO SSS	3	MET-COMPASS PROSPECTA ALL 2	3
IN COLLIGO TIM	3	MET-COMPASS PROSPECTA DIP	4
MET-6SICURO PPV SPECIAL	10	MET-COMPASS PROSPECTA DIP_2	4
MET-COFIDIS AMAZON	5	MET-COMPASS PROSPECTA HEYLIGHT	5
MET-COFIDIS AMAZON CO2	5	MET-COMPASS PROSPECTA HEYLIGHT 2	5
MET-COFIDIS BEST CARE CO2	7	MET-FACILE PPV SPECIAL CASORIA	10
MET-COFIDIS PDILL	7	MET-FACILE PPV SPECIAL CO1	10
MET-COFIDIS SA PRS	8	MET-FACILE PRESTITI	8
MET-COFIDIS WBACK 2	3	MET-IBL BANCA NON STOP	6
MET-COFIDIS XSELL 2	3	MET-IBLBANCA PRS NO STOP	10
MET-COMPARASEMPlice PPV SPECIAL	10	MET-LIBERAMENTE SPECIAL	3
MET-COMPASS AUTO	5	MET-LIBERAMENTE SPECIAL ADVICE	5
MET-COMPASS AUTO CO2	5	COLLIGO CLICK TO CALL	3
MET-COMPASS AUTO CO2 SALO	4	MET-MOVENZIA PPV SPECIAL CO2	8
MET-COMPASS AUTO CO2 SALO 2	4	MET-SELLA SPC OGP	10
MET-COMPASS FIH	7	MET-SELLA SPC PI	5
MET-COMPASS FIH CO2	7	MET-SELLA XSELL ATTIVI	3
MET-COMPASS FIH CO2 SALO 2	5	MET-TIM	10
MET-COMPASS FIH CO2 SALO	5	MET-TIM CO2	10
MET-COMPASS PROSPECT CO2	5	MET-YOUNITED BASE	5
MET-COFIDIS MASSIMA PROTEZIONE	10	MET-CONTE	10
MET-COMPASS PROSPECTA ALL	3	MET-YOUNITED IBAN	8

Legenda

8-10 punti	Campagna ad alto valore commerciale — prodotti premium o di difficile collocazione
------------	--

6-7 punti	Campagna a medio-alto valore — buona complessità di vendita
3-5 punti	Campagna standard — volumi elevati, valore unitario inferiore

I valori indicati sono validi per tutta la durata del Torneo (01/06/2026 – 30/09/2026). Eventuali variazioni saranno comunicate via comunicato ufficiale con almeno una settimana di preavviso. Il presente allegato costituisce parte integrante del Regolamento del Torneo delle Tre Case.