

REGOLAMENTO DI GIOCO
“MISTER CALCIO CUP - TORNEO CLASSICO 2011-12”

IL GIOCO

Lo scopo del gioco “Mister Calcio Cup - Torneo Classico 2011-12” (di seguito chiamato “Gioco”) è creare e gestire una “squadra virtuale” di calcio e realizzare più punti degli avversari nelle diverse classifiche. La rosa della squadra viene creata scegliendo i calciatori e gli allenatori del **campionato italiano di calcio di Serie A della stagione 2011/2012** sulla base di liste pubblicate sul sito internet presente all’indirizzo www.corrieredellosport.it.

DURATA

Il gioco si svolge nell’arco del campionato italiano di calcio di Serie A della stagione 2011/12, **dalla 1a alla 38a giornata (dal 28/08/2011 al 13/05/2012)** e si divide in **3 Tornei**:

- Torneo Estivo (dalla 1a alla 3a giornata)
- Torneo d’Andata (dalla 4a alla 19a giornata)
- Torneo di Ritorno (dalla 20a alla 38a giornata)

Al termine di ciascun Torneo il punteggio ottenuto dalle squadre virtuali partecipanti verrà azzerato.

LA SQUADRA VIRTUALE

Si costruisce scegliendo una rosa di **2 allenatori e 25 giocatori** suddivisi nei seguenti ruoli:

- 3 portieri
- 8 difensori
- 8 centrocampisti
- 6 attaccanti

scelti tra i giocatori reali delle squadre del campionato italiano di calcio di Serie A, pubblicati ogni settimana sulle pagine di “Mister Calcio Cup - Classico” sul sito del Corriere dello Sport.

Ogni partecipante dovrà schierare, di giornata in giornata, la propria formazione per cercare di ottenere il punteggio più alto rispetto a quello ottenuti dagli altri partecipanti.

COME PARTECIPARE

E’ possibile giocare tramite web sul sito del Corriere dello Sport alla url <http://gp.mistercalcioocup.it>. Per giocare è necessario essere iscritti al sito del Corriere dello Sport - Stadio.

Nel corso del gioco verrà introdotta la possibilità di accedere e partecipare anche tramite “mobile”.

La versione mobile è supportata dai più recenti device mobili e prevede le seguenti funzioni:

- Registrazione al gioco;
- login/logout;
- home page di squadra con dati relativi all’ultima partita giocata, posizioni in classifica, prossima partita, scelta della squadra da gestire;
- gestione della rosa;

- schieramento della formazione per la prossima giornata con la possibilità di cambiare modulo entro 30 minuti del primo anticipo di campionato;
- consultazione classifiche ed il calendario di gioco;
- consultazione tabellini partita.

Ci si può iscrivere in ogni momento a partire **dal 16/08/2011 sino a mezz'ora prima dell'inizio dell'ultima giornata del campionato di calcio di Serie A 2011/12** (eventuale primo anticipo) collegandosi al sito del Corriere dello Sport.

Se ci si iscrive entro 30 minuti prima del primo anticipo della giornata di campionato si può partecipare alla stessa. In caso contrario si partecipa alla giornata successiva.

Il calendario di gioco della propria squadra viene generato solo al primo salvataggio della rosa. L'iscrizione viene pertanto considerata conclusa a calendario di gioco generato e quindi solo dopo la creazione della rosa.

All'atto della registrazione il partecipante riceverà un **codice utente** ed un **pin** indispensabili ai fini del gioco.

Ogni partecipante può creare e gestire **al massimo 2 squadre** per ogni utente registrato al sito internet del Corriere dello Sport (comprese le registrazioni tramite "mobile"). Con ogni squadra si concorre a tutte le classifiche legate al gioco.

Iscrivendosi al gioco durante il Torneo Estivo (1a, 2a, 3a giornata di campionato), si partecipa automaticamente ai Tornei successivi (Torneo d'Andata, dalla 4a alla 18a giornata di campionato - Torneo di Ritorno, dalla 19° alla 38° giornata). Il codice utente ed il pin per il Torneo d'Andata ed il Torneo di Ritorno saranno quindi gli stessi del Torneo Estivo.

Se ci si iscrive durante il Torneo d'Andata, si partecipa automaticamente al Torneo di Ritorno.

La partecipazione al gioco è completamente gratuita salvo i costi di connessione ad internet.

INCENTIVO

A tutte le squadre che si registrano **dopo l'inizio di ciascun Torneo verrà assegnato un incentivo pari a 66 punti** per ogni giornata di mancata partecipazione a quel Torneo.

In ogni caso le squadre che usufruiscono dell'incentivo non parteciperanno alla classifica di giornata delle giornate non disputate, potranno però concorrere alla classifica finale di ciascun Torneo.

Al termine di ciascun Torneo il punteggio ottenuto dalle squadre virtuali partecipanti verrà azzerato, pertanto verrà azzerato anche l'eventuale incentivo ottenuto nel Torneo precedente.

Esempio: se un utente si iscrive al gioco alla 10a giornata di campionato (Torneo d'Andata), cioè se ha salvato la propria rosa ed è stato generato il suo calendario di gioco entro mezz'ora prima dell'inizio del primo anticipo della 10° giornata, riceverà un Incentivo pari a 66x6 giornate arretrate non disputate (dalla 4a alla 9a giornata) poiché il Torneo d'Andata parte dalla 4a giornata.

LA ROSA

Per creare la propria Rosa, composta da 2 allenatori e 25 calciatori, i Mister hanno a disposizione un **budget iniziale di 300 "crediti"**.

La rosa dovrà essere composta da 2 allenatori, 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti. **L'acquisto** dei 2 allenatori e dei 25 calciatori avviene **sulla base del costo pubblicato** sulle apposite pagine del sito del Corriere dello Sport.

I crediti a disposizione di ogni Mister diminuiscono automaticamente in misura pari al costo di ogni calciatore o allenatore acquistato e aumentano per il valore di ogni calciatore o allenatore venduto. Il valore in crediti di ciascun allenatore e calciatore viene stabilito prima dell'inizio del gioco ed aggiornato durante il corso del gioco. **Il valore e quindi il costo di ogni allenatore e calciatore potrà salire o scendere a seconda del rendimento.**

Una volta acquistati i 27 componenti della rosa i **crediti eventualmente risparmiati** vengono mantenuti dalla squadra del partecipante e **potranno essere utilizzati per** operazioni successive di **calciomercato**.

Il calciomercato è sempre aperto ad esclusione dei giorni in cui si giocano le partite, da 30 minuti prima del primo anticipo di Serie A fino al momento della pubblicazione dei risultati.

LA FORMAZIONE

Una volta creata la Rosa della squadra sarà necessario schierare, per ogni giornata, la formazione.

E' possibile creare la propria formazione collegandosi al sito del Corriere dello Sport ed entrando nella sezione del gioco. Dopo aver fatto il login sarà necessario entrare nella sezione "Formazione", scegliere il modulo fra i sette moduli possibili:

- 3-4-3
- 3-5-2
- 4-5-1
- 4-4-2
- 4-3-3
- 5-4-1
- 5-3-2

e scegliere tra i giocatori della propria Rosa gli 11 giocatori titolari, l'allenatore, i 7 giocatori e l'allenatore di riserva.

MODIFICHE DELLA FORMAZIONE

Ogni settimana si può cambiare la formazione della propria squadra collegandosi al sito del Corriere dello Sport ed entrando nella sezione di gioco.

Le sostituzioni dei giocatori si possono eseguire durante il corso della giornata di campionato (week-end o turno infrasettimanale). E' possibile sostituire o schierare solo i giocatori appartenenti alle squadre la cui partita non è ancora cominciata, dopo di che il giocatore si considera "bloccato".

Lo stato di blocco del giocatore inizia **30 minuti prima dell'inizio della partita** della squadra di appartenenza.

Esempio: 10° giornata di campionato

- Venerdì ore 20.45: Milan -Inter → giocatori schierabili fino alle ore 20.15
- Sabato ore 18.00: Juve-Fiorentina → giocatori schierabili fino alle ore 17.30
- Sabato ore 20.45: Lazio-Roma → giocatori schierabili fino alle ore 20.15
- Domenica ore 15.00: tutte le altre squadre → giocatori schierabili fino alle ore 14.30
- Domenica ore 20.45: Palermo-Catania → giocatori schierabili fino alle ore 20.15

Le **operazioni di copia della formazione** da una delle precedenti o **cancellazione** della formazione sono possibili sino a 30 minuti prima l'inizio del primo anticipo di giornata e dopo il calcolo dei risultati.

Dal primo anticipo di giornata sino all'ultimo posticipo il **cambio di modulo** è possibile solo per quelle squadre che non hanno una formazione valida salvata per la giornata di campionato in corso.

Per tutte le squadre che hanno già una formazione salvata il cambio di modulo è bloccato.

Se si accede alla versione "mobile" l'operazione di **cambio modulo** è possibile solo sino a 30 minuti prima l'inizio del primo anticipo di giornata.

Condizioni di schieramento della formazione in automatico da sistema:

Se al termine della giornata di campionato disputata, la formazione si trova in una dei seguenti stati:

- non risulta correttamente salvata
- risulta incompleta
- in formazione è presente un giocatore che è stato precedentemente venduto e quindi non più in rosa

in fase di calcolo dei risultati, il sistema schiera in automatico una formazione casuale scegliendo tra i giocatori della rosa.

IL PUNTEGGIO

Il punteggio di ciascuna squadra è determinato dalla somma dei punteggi ottenuti dai singoli calciatori schierati titolari (o delle riserve subentrate in caso di loro assenza) e dal punteggio dell'allenatore.

Il punteggio di ciascun calciatore e allenatore è dato dal voto del tabellino pubblicato dai giornalisti del Corriere dello Sport - Stadio, a cui vanno aggiunti/sottratti i punti di bonus/malus indicati sotto.

L'attribuzione di gol/assist/autogol e di tutti gli altri bonus/malus ad un giocatore piuttosto che ad un allenatore è a insindacabile giudizio del Corriere dello Sport - Stadio.

Bonus

- Gol segnato: +3
- Gol segnato su rigore: +2
- Assist: +1
- Rigore parato: +3
- Portiere con 0 gol subiti: +1 (La condizione principale per prendere il bonus è che non abbia subito gol. Se non ha subito gol poi si verifica la seconda condizione, ovvero che abbia giocato almeno 45 minuti).

- Bonus Allenatore “Cambio Vincente”: se durante la partita l’allenatore schierato in formazione, effettua una sostituzione ed il sostituto entrato in campo segna un gol, allora viene attribuito un bonus di 1 punto all’allenatore (il bonus all’allenatore viene dato anche se il giocatore sostituto entrato in campo e che ha segnato, non appartiene alla rosa della propria squadra).

Malus

- Ammonizione: -0,5
- Espulsione: -1
- Gol subito: -1
- Autogol: -3
- Rigore fallito: -3
- Malus Allenatore “Cambio Perdente”: se durante la partita l’allenatore schierato in formazione, effettua una sostituzione ed il sostituto entrato in campo segna un autogol, allora viene attribuito un malus di 1 punto all’allenatore. (il malus all’allenatore viene dato anche se il giocatore sostituto entrato in campo e che ha segnato un autogol, non appartiene alla rosa della propria squadra).

Caso allenatore: se l’allenatore è sceso in campo ed è senza voto, prende 6 d’ufficio a cui vanno aggiunti/ sottratti eventuali bonus/malus.

Caso portiere: se è sceso in campo ma non ha voto gli viene assegnato il 6 d’ufficio a cui vanno aggiunti/ sottratti eventuali bonus/malus.

Caso giocatore senza voto: se un giocatore scende in campo, ma risulta senza voto e senza bonus/malus, allora viene sostituito dalla riserva.

Se un giocatore è sceso in campo ed è senza voto, ma con bonus/malus allora:

- se riceve bonus prende 6 d’ufficio a cui vanno assegnati i bonus;
- se riceve malus (esclusa ammonizione) prende 6 d’ufficio a cui vanno tolti i malus;
- se viene espulso prende 4 (5 d’ufficio meno il malus espulsione).

LA PANCHINA

L’ingresso in campo è determinato automaticamente dal computer. Nell’ordine entrano prima l’allenatore poi il portiere, poi i difensori, poi i centrocampisti ed infine gli attaccanti. **Sono possibili al massimo 3 sostituzioni dopodiché si gioca in inferiorità numerica.**

Non esiste il cambio di tattica: i giocatori infatti **devono necessariamente essere sostituiti da giocatori di riserva che ricoprono lo stesso ruolo.** Nel caso in cui la prima riserva non sia scesa in campo nella realtà, sia senza voto e senza bonus/malus o non giudicabile, verrà presa in considerazione la seconda riserva. Nel caso in cui non sia disponibile la seconda riserva, allora viene assegnata una riserva d’ufficio il cui voto equivale a 3.

ATTRIBUZIONE 3 D'UFFICIO

La riserva d'ufficio viene assegnata solo nel caso in cui non sia possibile usufruire delle 3 sostituzioni. La riserva d'ufficio serve per ovviare al problema dell'inferiorità numerica, però si applica solo al primo "buco": la regola è infatti valida per un solo giocatore per squadra, cioè può essere applicata solo 1 volta per squadra.

Non è possibile giocare senza allenatore: nel caso si fosse impossibilitati a schierarlo, entra la riserva d'ufficio il cui totale equivale a 3.

Non è possibile giocare senza portiere: nel caso si fosse impossibilitati a schierarlo, entra la riserva d'ufficio il cui totale equivale a 3.

IL CALCIOMERCATO

Sono consentite operazioni di calciomercato settimanali illimitate a partire dall'iscrizione al gioco ad esclusione dei periodi di chiusura durante il turno di campionato, da 30 minuti prima dell'inizio del primo anticipo della giornata di campionato sino al giorno in cui vengono calcolati i risultati della giornata disputata.

Per effettuare operazioni di calciomercato ogni squadra riceverà tanti crediti quant'è il valore, al momento, del giocatore (o dei giocatori) e dell'allenatore che intende vendere.

Quei crediti, più l'eventuale saldo attivo dell'iscrizione o di un altro affare di calciomercato, sono a disposizione per comprare altri giocatori. Completate le operazioni di calciomercato la squadra dovrà sempre avere una rosa di 25 giocatori e 2 allenatori, che rispondano alle caratteristiche di ruolo richieste per l'iscrizione.

Se un giocatore/allenatore non gioca più in Serie A la sua quotazione potrà scendere fino a 1.

LE CLASSIFICHE

1. Classifica di giornata: dalla 1a alla 38a giornata di campionato, **vengono premiate le prime 3 squadre** di ogni singola giornata che hanno ottenuto i punteggi migliori;
2. Classifica Torneo Estivo: vengono sommati i punteggi di ogni giornata, dalla 1a alla 3a giornata e **vengono premiate le prime 10 squadre** che hanno ottenuto i punteggi migliori.
3. Classifica Torneo d'Andata: vengono sommati i punteggi di ogni giornata, dalla 4a alla 19a giornata e **vengono premiate le prime 10 squadre** che hanno ottenuto i punteggi migliori.
4. Classifica Torneo di Ritorno: vengono sommati i punteggi di ogni giornata, dalla 20a alla 38a giornata e **vengono premiate le prime 10 squadre** che hanno ottenuto i punteggi migliori.

Al termine di ciascun Torneo il punteggio ottenuto dalle squadre virtuali partecipanti verrà azzerato.

Per la definizione delle classifiche prevarranno i criteri di seguito illustrati.

Classifica di giornata:

- punteggio
- momento (giorno, ora, minuti, secondi) invio formazione, ovvero il primo che ha inviato la formazione

- momento (giorno, ora, minuti, secondi) iscrizione squadra, ovvero il primo che ha iscritto la squadra

ATTENZIONE: ai fini del concorso a premi, la classifica pubblicata settimanalmente si intende provvisoria, in quanto la verbalizzazione ufficiale delle classifiche con assegnazione dei vincitori avverrà al termine del concorso.

Classifica Torneo Estivo/Torneo d'Andata/Torneo di Ritorno:

- punteggio
- momento (giorno, ora, minuti, secondi) iscrizione squadra, ovvero il primo che ha iscritto la squadra

In caso di pari merito su un parametro, la classifica verrà determinata a scalare sul parametro successivo e così via. In caso di ulteriore pari merito si procederà con un'estrazione a sorte che avverrà alla presenza di un funzionario camerale o di un notaio.

I PREMI

Classifica di giornata

1° premio	Videocamera Fujifilm Z800EXR Gold del valore di 180,00 € (iva compresa)
2° premio	Gioco per PS3/XBOX del valore di 62,90 € (iva compresa)
3° premio	Abbonamento Edicola web 30 giorni del valore di 16,00 € (iva compresa)

Classifica Torneo Estivo

1° premio	Viaggio Maldive* per 2 persone del valore di 6.600,00 € (iva compresa)
2° premio	Apple iPhone4 del valore di 539,00 € (iva compresa)
3° premio	Apple iPad2 del valore di 479,00 € (iva compresa)
4°-5° premio	Gioco per PS3/XBOX del valore di 62,90 € cad. (iva compresa)
dal 6° al 10° premio	Abbonamento Edicola web 30 giorni del valore di 16,00 € cad. (iva compresa)

Classifica Torneo d'Andata

1° premio	Apple iPad2 del valore di 479,00 € (iva compresa)
2° premio	Videocamera Fujifilm Z800EXR Gold del valore di 180,00 € (iva compresa)
3° premio	Gioco per PS3/XBOX del valore di 62,90 € (iva compresa)
4°-5° premio	Abbonamento Edicola web 60 giorni del valore di 32,00 € cad. (iva compresa)
dal 6° al 10° premio	Abbonamento Edicola web 30 giorni del valore di 16,00 € cad. (iva compresa)

Classifica Torneo di Ritorno

1° premio	Apple iPad2 del valore di 479,00 € (iva compresa)
2° premio	Videocamera Fujifilm Z800EXR Gold del valore di 180,00 € (iva compresa)
3° premio	Gioco per PS3/XBOX del valore di 62,90 € (iva compresa)

4°-5° premio	Abbonamento Edicola web 60 giorni del valore di 32,00 € cad. (iva compresa)
dal 6° al 10° premio	Abbonamento Edicola web 30 giorni del valore di 16,00 € cad. (iva compresa)

(*) Il premio consiste in un viaggio per due persone al Palm Beach Resort alle Maldive, della durata di 9 giorni - 7 notti comprensivo di volo in classe economica con partenza da Roma Fiumicino o Milano Malpensa, sistemazione al Palm Beach Resort in una camera doppia junior suite lato alba con trattamento di pensione completa e soft drinks ai pasti, trasferimento dall'aeroporto al resort e viceversa in idrovolante. Per concordare la data di fruizione del soggiorno il vincitore potrà contattare direttamente Sporting Vacanze al numero 06.45410410. Il premio potrà essere fruito fino al 31 dicembre 2012 (escluso il periodo di ferragosto e le festività di Natale e Capodanno) e non potrà essere delegata una terza persona. Le spese di trasferta dal domicilio dei vincitori alla località di partenza e ritorno saranno a carico dei vincitori stessi. La struttura è ampiamente descritta nel sito internet www.sportingvacanze.it

In caso di non assegnazione del premio per irreperibilità del vincitore, il premio verrà devoluto in beneficenza, ai sensi di legge, alla Onlus indicata nel Regolamento di concorso.

LE PARTITE VALIDE

Se una o più partite del campionato di Serie A vengono sospese o rinviate, tutti i calciatori delle rose coinvolte in tali gare riceveranno un **voto di ufficio pari a 6**. Ciò significa che il 6 viene attribuito a tutti i calciatori appartenenti alle squadre coinvolte nella partita in oggetto, indipendentemente dal fatto che giochino o meno.

Il comitato Mister Calcio Cup del Corriere dello Sport - Stadio potrebbe decidere di attribuire il 6 politico anche a una o più partite del campionato di Serie A che viene anticipata prima del sabato o posticipata dopo il lunedì in caso di turno del week-end, o anticipata al martedì o posticipata al giovedì nel caso di turno infrasettimanale, nel caso in cui tali anticipi o posticipi non consentirebbero di effettuare il calcolo dei risultati e lo schieramento della formazione per la successiva giornata.

Nel caso in cui venga sospesa/rinviata un'intera giornata di campionato, il comitato Mister Calcio Cup del Corriere dello Sport potrà valutare la possibilità di far slittare - ove possibile - l'intero calendario del campionato, oppure, ai fini del computo dei risultati, di considerare i voti della giornata precedente (mentre la formazione sarà valida quella schierata nella giornata sospesa/rinviata).

AUTORITA' DEL GIOCO E FONTI

Sovrintende alla regolarità del gioco il comitato Mister Calcio Cup del Corriere dello Sport - Stadio che si basa sui tabellini pubblicati dal quotidiano Corriere dello Sport - Stadio per quanto concerne i voti e i bonus e malus e decide autonomamente e a propria totale discrezione su gol, autogol, assist e casi particolari.

I tabellini pubblicati il giorno successivo alla partita sul quotidiano Corriere dello Sport - Stadio vanno considerati definitivi anche nel caso di decisioni successive da parte di arbitri, Giudice Sportivo, o altre Autorità della Lega Calcio.

Il comitato Mister Calcio Cup ha il potere di legiferare su qualunque aspetto del gioco, quali ad esempio: infrazioni o interpretazioni regolamentari, attribuzione di punteggi, annullamento e/o ripetizione giornate, interventi per comportamenti offensivi o di cattivo gusto messi in atto dai giocatori.

Le decisioni del comitato Mister Calcio Cup sono definitive e inappellabili; qualora lo ritenesse necessario, il comitato Mister Calcio Cup ha il diritto di apportare qualunque modifica al gioco e alle regole: qualsiasi intervento o modifica o decisione verrà comunicata nella Home Page di gioco.